CONSOLES +

Srecna Nova Godina! Happy new year! Ô medeto Gozaimasu! Frohes Neues Jahr! Xin Nian Hao! Boldog Ujevet! Buon'Anno!

SONIC 3

LES PHOTOS QUE VOUS NE VERREZ NULLE PART AILLEURS ! PAGE 12

GRATUIT ! LE PIN'S DE ROCKET KNIGHT

MEGA CD II

SUPER NINTENDO

3DO

NEO GEO

GAME BOY

ET LES AUTRES ...

SUPER COMPARATIF

FATAL FURY 2 (SFC) ET ETERNAL CHAMPIONS (MD) FACE À STREET FIGHTER II P. 86

JAPON

LES PHOTOS EXCLUSIVE
DE STREE
OF RAGE 3 (MI
SUPER MARIOLAND 3 (GE
BUGS BUNNY (SF
DONALD DUCK (MI
NINJA WARRIORS (SF
OGRE BATTLE (SF
P. 1

SUPER STREET FIGHTER II

ARCADE
PLUS FORT QUE TOUTES LES AUTRES VERSIONS! P. 86

LES PLUS GRANDS HITS DU MOIS

SUPER EMPIRE STRIKES BACK (SNIN) . FLASHBACK (SNES) . DOCTOR ROBOTNIK (MD) . NIGHT TRAP (3DO) TOE JAM AND EARL 2 (MD) . MAD DOGMAC CREE (3DO) P. 112

FABULEUX

NIGHT TRAP SUR 3D
LE PREMIER FIL
INTERACTIF SUR CONSOL
P. 10

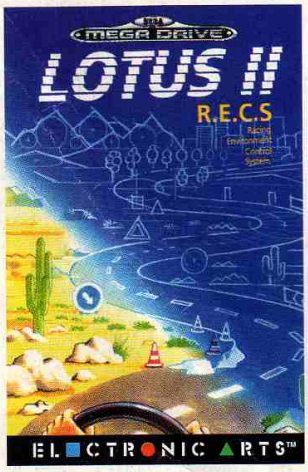
2 SUPER CONCOURS GAGNEZ! P. 145-162

DES CARTOUCHES AERO THE ACRO-BAT (SNIN) ET SUPER BOMBERMAN (SNIN), DES PELUCHES, DES HORLOGES, DES SACS À DOS, DES TEE-SHIRTS, DES CASQUETTES, DES PIN'S...

NUIT DES JEUX VIDÉO: TOUTES LES PHOTOS P. 68 ••• MEGA PREVIEW: VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP (SNIN) P. 50 ••• ARCADE: THE PUNISHER ET SUPER STREET FIGHTER II, LE MEILLEUR DE LA BASTON P. 150 ••• COURRIER: LE RETOUR DE BOMBOY! ••• ZE KILLER: 2 PAGES POUR DESCENDRE LES DAUBES!

T 6745 - 28 - 32,00 F

N° 28 JANVIER 1994. 32 F. BELGIQUE: 210 FB. SUISSE: 9 FS. ESPAGNE: 850 PTAS. MAROC: 50 DH. CANADA: 8,50 $. ISSN 1162-8869



Ne serait-ce pas plus facile si quelqu'un vous fournissait tous les éléments pour que vous puissiez personnal vos propres jeux, du plus simple au plus difficile?

Avec "Lotus II R.E.C.S." (entre nous, ça veut dire "Race Environment Construction Set"), vous pourrez courir face à face ou seul, dans la neige ou le long de courbes incroyables. La nuit. Dans le brouillard. Ou encore traverse désert, tourner sur des circuits et dans des paysages futuristes. Sur des pistes courtes, ou des distances énormes.

Vous pourrez tester vos qualités de pilote au volant de bolides comme l'Elan, l'Elite ou la nouvelle Concept 20 avec boîte de vitesses manuelle ou automatique.

Vous pourrez même choisir le nombre, le type des obstacles, et le relief des collines. Quoiqu'il arrive, une ch est sûre: au moment où vous franchirez la ligne d'arrivée, vous serez tellement à bout de souffle que vous aurez besoin d'un caisson à oxygène!

Et si vous aimez le flipper, oubliez les machines que vous connaissez

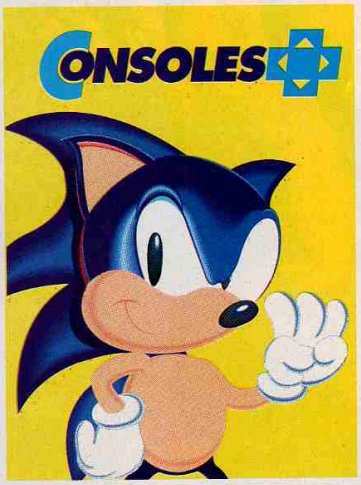
ELECT

Sega et Mega Drive sont des marques de Sega Enterprisaes Ltd. Electronic Arts et Virtual Pinball sont des marques de Electronic Arts. Lotus II R.E.C.S. – ©1993 Gremlin Graphics Software Ltd. R.E.C.S. est une marque de Gremlin Graphics Software Ltd. Autorisation de licence accordée par Group Lotus Ltd.

Electronic Arts S.A., 12 rue du

SOMMAIRE

TOUTES LES CONSOLES	
SUPER NINTENDO	78
SUPER FAMICOM	86
MEGADRIVE	90
AMIGA CD32	94
3DO	102
SUPER NES	130
GAME BOY	142
MASTER SYSTEM	144
GAME GEAR	149
ARCADE	150



NOTRE COUVERTURE: SONIC 3 SUR MD
© 1994 SEGA

SUPER CONCOURS

GAGNEZ ! DES CARTOUCHES AERO THE ACRO-BAT (SNIN) ET SUPER BOMBERMAN (SNIN), DES PELUCHES, DES HORLOGES, DES TEE-SHIRTS, DES CASQUETTES, DES PIN'S... *P. 145 ET 161*

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

SUPER EMPIRE STRIKES BACK (SNIN)	78
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE (SNIN)	82
FATAL FURY 2 (SFC)	86
ETERNAL CHAMPIONS (MD)	90
LIBERATION (AMIGA CD32)	94
TOE JAM AND EARL IN PANIC IN FUNKOTRON (MD)	98
NIGHT TRAP (3DO)	102
FLASHBACK (SNIN)	106
YOSHI'S SAFARI (SNIN)	112
DAFFY DUCK, THE MARVIN MISSION (SNIN)	114
BATTLE CHESS (3DO)	116
ROYAL RUMBLE (MD)	118
MAD DOG MACCREE (3DO)	120
WINTER OLYMPICS (MD)	122
ART OF FIGHTING (SNIN)	124
DRAGON'S REVENGE (MD)	126
T2 THE ARCADE GAME (SNIN)	128
ROCKY RODENT (SNES)	130
DOCTOR ROBOTNIK (MD)	132
LETHAL ENFORCER (MD)	134
SENSIBLE SOCCER (AMIGA CD32)	136
NIGEL MANSELL WORLD CHAMPIONSHIP (CD32)	138
ALFRED CHICKEN (SNIN)	140
BART AND THE BEANSTALK (GB)	143
DESERT STRIKE (SMS)	144
CHUCK ROCK (GB)	146
SENSIBLE SOCCER (SMS)	147
CHAMPIONSHIP POOL (GB)	148
DOCTOR ROBOTNIK (GG)	149

NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION
Les magasins: ESPACE 3, SHOOT AGAIN, STOCK GAMES, LEADER GAMES, ET VOLUSIA GAMES.
Les sociétés: WDK.
Et toujours les magazines japonais: KADOKWA SHOTEN ET FAMICOM TSUSHIN.

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 999 F. — G : de 1 000 à 1 499 F. — H : de 1 500 à 1 999 F. — I : de 2 000 à 3 000 F.

3615 TCPLUS

La connexion 24 heures sur 24 avec la rédaction de votre magazine préféré, plus des tips, des infos, des concours, c'est sur le 3615 TCPLUS.

GRATUIT: LE PIN'S

Gratuit: le pin's de Rocket Knight dans ce numéro!

SONIC 3 — 12

Sonic 3 arrive sur Megadrive! Consoles+ vous offre des photos exclusives et un méga-scoop de derrière les fagots!

Sonic 3, des niveaux immenses et remplis de trouvailles inédites. Ce tableau des Glaces est sans doute l'un des plus longs. Il faudra attendre février pour jouer à cette petite merveille...

PREVIEWS JAPON — 16

De Donald à Bugs Bunny, le Japon est à l'heure cartoon! Avec aussi Streets of Rage 3, Ogre Battle, Phantasy Star IV, etc.

PREVIEWS — 50

Spy a dévalé les pistes de Val d'Isère pour une preview complète du prochain hit de Loriciel. Ne loupez pas non plus Dune (MD), Lost Vikings (MD), Young Merlin (SNIN), TMHT 5 (SNIN et GB), Le Cobaye (SNIN), Time Trax (SNIN), NHL 94 (SNIN)...

AIDES DE JEU & TIPS — 62

Toutes les astuces pour bien commencer l'année!

NEWS — 68

Les salons, les nouveautés, les pads, les goodies à l'image de vos héros, toutes les infos du mois dans Consoles+.

es tests les plus complets de toute la presse ludique

LES TESTS 16 BITS 78

Les plus grands hits de ce début d'année sont testés dans ce numéro: aventure avec Flashback (SNIN) et Liberation (CD32), sport avec Winter Olympics (MD) et Sensible Soccer (CD32), baston avec Fatal Fury 2 (SFC) et Eternal Champions (MD), etc.

Voici la fabuleuse suite de Super Starwars. Un épisode excellent qui obtient plus de 90%. A ne manquer sous aucun prétexte!

LES TESTS 8 BITS 142

Elles ne craignent ni le Jaguar, ni la 3DO! Pour la Game Boy, la Sega Master System et la Game Gear, l'année commence sur les chapeaux de roue!

ARCADE 150

attaque avec Super Street Fighter II, il continue avec le unisher! Marc est un insatiable de la baston, ses tests sont aussi iolents que ses coups spéciaux!

ZE KILLER 154

n a craqué, il a eu ses deux pages!

LE COURRIER 156

n nain se marie, un autre arrive!

SORTIES OFFICIELLES 162

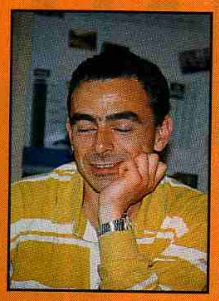
utes les cartouches officielles en vente en France!

INDEX 164

our repérer tous les jeux testés dans Consoles+.

LES P.A. 166

s petites annonces de Consoles+.



Salut à tous!

Ce n'est pas parce que Consoles+ vous a déjà offert de superbes cadeaux de Noël que nous n'allions pas remettre ça pour la nouvelle année! La dinde a refroidi et le sapin perd déjà ses épines... Ce n'est pas une raison pour avoir les boules! So, for this new year, welcome to the next level of... Sonic 3! Eh oui! il est là, plus speed que jamais et nous vous en offrons des photos exclusives, ainsi que quelques scoops de derrière les bûches concernant les différents modes de jeu, une éventuelle cartouche d'extension à venir, etc. Mais ce n'est pas tout. Vous avez déjà trouvé dans ce numéro le superbe pin's de Rocket Knight? Il ne vous reste plus qu'à vous lancer dans les deux concours du mois pour remporter l'un des lots présentés sur cette même page!

Après les cadeaux, les infos! L'année 1994 s'annonce bien. Côté Jaguar, tout le monde attend que cette petite bête de course soit disponible et soutenue par des cartouches béton... Pas de panique, ça arrive! Mais jusque-là, restez vigilants quant aux nouveaux CD disponibles sur 3DO. O.K.! c'est une console encore bien trop chère... Mais que cela ne vous empêche pas d'éplucher les tests de Mad Dog MacCree et, surtout, de Night Trap, le vrai premier film interactif en temps réel disponible sur console! Même si vous ne pouvez pas encore investir dans cette autre bête de course, il faut absolument vous tenir au courant de la fabuleuse évolution que propose cette machine. Suivre la 3D0, c'est préparer le futur!

Le futur, il nous vient aussi et toujours du Japon: comme il aime à le faire, Banana San a fêté le Nouvel An dans les laboratoires nippons hypra secrets... Résultat, des photos plus "chaudes" que jamais! Sans oublier enfin le travail acharné de Spy, Sam, Niiico, Spirit, Max, Marc et Peter, Switch et Jimmy H., qui ont, une fois de plus, passé une bonne vingtaine de jours enfermés dans la salle des Zordis de Consoles+ pour décortiquer quelques 40 cartouches ou CD! Balèze!

Je finirai par deux questions: 1) qui mesure moins de 1 mètre et vient de se marier? 2) qui mesure moins de 1 mètre et a planté sa hache sur mon bureau pour s'occuper désormais du courrier? Réponse page 156!

Bonne année à tous.

MAX

EDITO

CE NUMÉRO COMPORTE UN ENCART PUBLICITAIRE BROCHÉ AU CENTRE DU MAGAZINE.

LA HOT-LINE

Tous les mercredis de 13 heures 30 à 17 heures 30 et les vendredis de 17 heures à 19 heures, ET SEULEMENT À CES HORAIRES-LÀ! vous pouvez appeler au (16 1) 46 62 28 02.

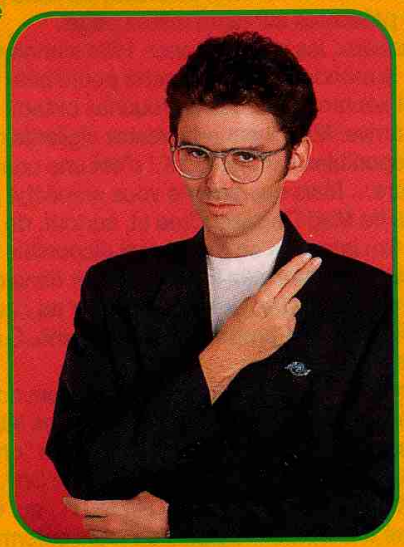
NOUVEAU!

Un service vocal Spécial Tips
Voir pages 73 et 97

TROMBINOSCOPE

JMB, RÉDACTEUR EN CHEF À LUNETTES

Amis lecteurs, je vais vous révéler un grand secret: les initiales JMB ne signifient pas Jean-Michel Blottière, mais JaMes Bond! Cette photo en témoigne. Elle a été prise lors du tournage d'un épisode inédit en France des aventures de l'agent secret anglais. Titre du film: "Homme à lunettes, Homme à Mobylette". Dans cet épisode, JMB est chargé de récupérer des documents ultra confidentiels cachés dans le pot d'échappement de la Mobylette du petit-fils d'un diplomate russe. Une mission qui ne va pas sans dangers, car le pot d'échappement de la Mobylette n'est pas homologué et l'explosion est imminente... Heureusement, comme dans tout bon film d'espionnage qui se respecte, JMB tombera amoureux de la Mobylette, se mariera avec elle et aura plein de petits Solex.

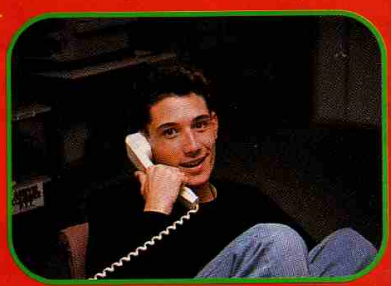


MAX, RÉDACTEUR EN CHEF ADJOINT AVEC UN PULL JAUNE (!)

C'était il y a quelques jours déjà... Un coursier est arrivé à la rédaction avec un petit paquet sous le bras. A l'intérieur se trouvait Flashback, la dernière production de Delphine Software. Max s'est alors empressé d'ouvrir le colis et d'insérer la cartouche dans sa Super Nintendo. Et là, devant une telle animation, si fluide, si réaliste, Max est resté bouche bée, à tel point qu'il s'est bloqué la mâchoire. Depuis, il mange de la soupe sous perfusion et boit son café du matin avec une paille. Il ne le sucre qu'avec du sucre en poudre et non plus en morceaux. Tous les médecins sont unanimes: seul un contre-choc psychologique peut lui débloquer la mâchoire: Max a donc pris rendez-vous chez Ze Killer pour le début de la semaine.

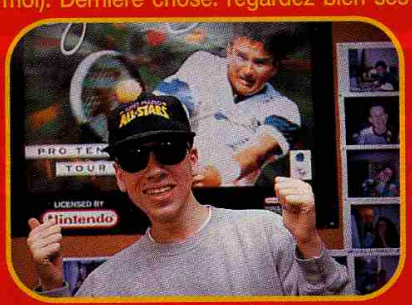
SPY, JOURNALISTE AU TÉLÉPHONE

Dans sa plus tendre jeunesse, Spy a vu un film qui devait le marquer pour le restant de sa vie: "E.T." Tout le monde connaît ce film et, bien évidemment, chacun d'entre vous a su faire la part des choses entre réalité et fiction. Tous, sauf Spy, car depuis que le film est sorti, il a attrapé la téléphomanie à pois rouges. C'est une maladie peu connue, qui nous arrive du fin fond du Trinitron et les symptômes en sont les suivants: l'individu contaminé porte une casquette à l'envers (généralement de couleur rouge et jaune), un pantalon de jean bleu trop large pour lui et se laisse pousser quelques poils sur le menton. Mais le plus important, c'est que lorsque le malade passe près d'un téléphone, il se précipite dessus et reste des heures assis sur un fauteuil, un sourire béat au coin des lèvres à prononcer la phrase suivante: "Téléphone, maison!" Méfiez-vous, il n'existe pas encore de vaccin!



SAM, JOURNALISTE MALGRÉ LUI

Regardez attentivement cette photo: vous avez sous les yeux un extraterrestre de la planète Terre (c'est nouveau, ça vient de sortir et ce sera disponible à la fin du mois). Chez ce genre d'individu, tout est factice: ce que vous pensez être une casquette ne sont en fait que ses cheveux, d'un genre nouveau certes... Ce que vous prenez pour des lunettes noires sont en réalité ses yeux, car du pays où il vient le soleil tape fort, très fort. Voilà pourquoi dame Nature l'a doté d'un telle paire de mirettes. Ce que vous estimez être ses dents sont... effectivement ses dents, comme quoi, une photo peut se révéler très trompeuse (comme dirait un copain éléphant à moi). Dernière chose: regardez bien ses mains: il n'a qu'un seul doigt: le pouce! Puisque l'on parle de pouce, essayez d'enfiler vos chaussettes sans vous aider de votre pouce... Pas facile!



NIIICO, JOURNALISTE EN HERBE

Depuis que Niiico a joué à Secret of Mana, il s'est empressé d'acheter au marché aux fleurs un superbe Ficus à quatre troncs tressés. Inutile de chercher un tel spécimen, il a sauté sur le dernier exemplaire encore en vente. Ainsi, chaque jour et chaque nuit, Niiico prend le rôle de son homonyme du petit écran: j'ai nommé Nicolas le jardinier. Bien sûr, Niiico n'a pas la main aussi verte que son maître ès plantes vertes, mais il commence à se débrouiller comme un chef: admirez la façon dont il tient cette paire de ciseaux. La main est ferme et ne tremble pas. Mais depuis quelque temps, une rumeur circule dans la rédaction: des racines auraient poussé sous ses bottines... L'essence suprême de l'arbre de Mana circulerait-elle dans les veines de Niiico?

TOP FLOP

FLASHBACK

DELPHINE SOFTWARE - SUPER NINTENDO

Décidément, Delphine Software donne dans l'excellent. Après le superbe Another World (Out Of This World en France), voici qu'arrive enfin le tant attendu Flashback sur Super Nintendo. L'année commence bien, ça, c'est certain! Conrad, le héros, doit combattre d'ignobles extra-terrestres à la mine pas tibulaire mais presque, dans les ruelles glauques de New Washington... Mais chut! je n'en dis pas plus. Les animations sont béton et les musiques infernales! Prince Of Persia n'a qu'à bien se tenir, car il vient sans doute de trouver son alter ego. Extraordinaire!

96%

ART OF FIGHTING

TAKARA - SUPER NINTENDO

Les conversions de soft d'une machine à l'autre ne sont pas toujours heureuses. La preuve, Art Of Fighting avait obtenu une excellente note (96%, C+ 16) sur Neo Geo. Hélas! trois fois hélas! cette version Super Nintendo n'est pas à la hauteur de nos espérances, loin de là: les décors manquent de couleur, l'animation des personnages en arrière-plan est bien trop faible et les zooms (qui faisaient la force du jeu sur Neo Geo) sont, ici, pratiquement imperceptibles. Un jeu qui ne fait pas le poids face aux grosses mécaniques que sont SF II Turbo et Fatal Fury 2. "Che-mo"!

75%

DR ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

SEGA - MEGADRIVE

C'est bien connu, c'est dans les vieux pots que l'on fait les meilleures soupes. Tetris fait partie des jeux qui ont été cuisinés à toutes les sauces, pour le meilleur comme pour le pire. Avec tous les ingrédients de ce titre célèbre, Sega a inventé une formule qui va faire recette: il faut non plus empiler des briques, mais des haricots! Vous devez les associer selon leur couleur afin qu'ils explosent et libèrent de la place pour les prochains. Les musiques sont agréables et les graphismes fins et colorés. Un jeu qui se joue seul ou à deux. Superbe!

92%

T2 - THE ARCADE GAME

ACCLAIM - SUPER NINTENDO

Il semble que la série des Terminator est plus convaincante au cinéma que sur console. Dans cette aventure futuriste, vous devez détruire tout ce qui bouge à l'écran et n'a pas l'apparence d'un humain. Autant vous le dire tout de suite, des humains, il n'y en a pas beaucoup! Le jeu carbure à 517 morts à la minute et l'on passe son temps à appuyer sur la gâchette. Passionnant?... non! Les sprites sont, dans l'ensemble, assez réussis. Cependant, les décors du fond sentent le travail bâclé à plein nez. Bonjour les couleurs... Craignos!

74%

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

JVC/LUCAS ARTS - SNIN

Tous ceux qui ont craqué sur Super Star Wars seront ravis d'apprendre que la suite de cet épisode, Super Empire Strikes Back, est enfin terminée. Elle ne sera disponible en France qu'au mois de mars. Ce nouvel épisode respecte parfaitement le scénario du film, car chaque scène importante de celui-ci constitue un niveau du jeu. On trouvera donc l'attaque des Quadripodes impériaux ainsi qu'un niveau dans le système Dagobah (chez Yoda). La difficulté, croissante, est subtilement dosée. La musique est digne de celle du film: extraordinaire. Un must!

92%

SENSIBLE SOCCER

MINDSCAPE - AMIGA CD32

Sensible Soccer est le premier jeu de football à débarquer sur l'Amiga CD32. Cependant, on se demande si les programmeurs savent sur quelle machine ils développent leur jeu. L'Amiga CD32 est une console 32 bits, oui ou non? Quand on voit le résultat, on est en droit de se le demander. Seuls les bruitages nous rappellent la présence du Compact Disc. Bien que les joueurs soient détaillés, on ressent, sur le terrain, une impression de vide! Ce n'est pas tout: pourquoi vendre une console avec une seule manette? Pour les parties à deux joueurs, on repassera (son linge).

65%

MEGADRIVE

La Mégadrive 2
+ Aladdin + 2 manettes
995F

La Mégadrive 2
+ SF2' + 2 manettes
1190F

La Mégadrive 2
+ 3 jeux + 2 manettes
895F

Le Méga CD II
+ Road Avenger
1990F

Gratuit*
pour 600F d'achat

Le Mégavidéo Show

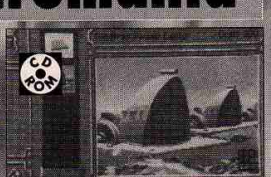
Plus de 20 titres présentés sur cassette vidéo.

Des milliers de jeux à des prix déments*

Les Méga Tops Micromania

SILPHEED
Un shoot'em up qui exploite à fond les acités du Mega CD. Vous passerez dans des s-sols, survolerez des bases gigantesques face à une dizaine de lasers, de vaisseaux et de missiles.

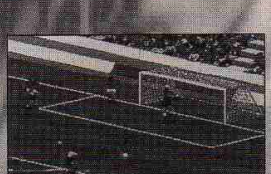
THUNDERHAWK
Une révolution sur console dans la simulation de vol. Aux commandes de votre hélicoptère, vous allez devoir vous battre dans tous les coins du globe !



DUNE
Partez à la recherche de l'épice sacrée dans ce fabuleux jeu interactif spécialement développé pour votre MEGA CD et qui utilise toutes les capacités de ce nouveau lecteur.

ALADDIN
meilleur jeu de plateforme réalisé à ce jour ! s graphismes dignes du dessin animé et une fluidité des animations fabuleuse !

STREET FIGHTER 2
12 combattants à votre service dans cette cartouche de 24 megas! Un jeu incontournable d'une qualité parfaite !

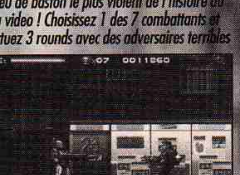


FIFA FOOTBALL
Electronic Arts, le maître des simulations sportives, a réalisé là un chef-d'oeuvre avec lequel vous pourrez jouer jusqu'à 4 joueurs

MORTAL KOMBAT
eu de baston le plus violent de l'histoire du video ! Choisissez 1 des 7 combattants et tuez 3 rounds avec des adversaires terribles

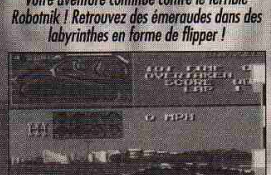
WINTER OLYMPICS
A l'occasion des prochains Jeux Olympiques d'hiver, US Gold vous a concocté une simulation comme ils savent les faire.

SONIC SPINBALL
Votre aventure continue contre le terrible Robotnik ! Retrouvez des émeraudes dans des labyrinthes en forme de flipper !

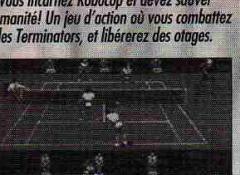


OBOCOP VS TERMINATOR
Vous incarnez Robocop et devez sauver manité! Un jeu d'action où vous combattez les Terminators, et libérerez des otages.

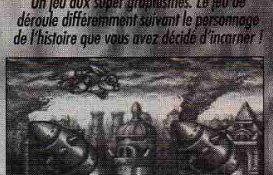
JURASSIC PARK
Un jeu aux super graphismes. Le jeu de déroule différemment suivant le personnage de l'histoire que vous avez décidé d'incarner !



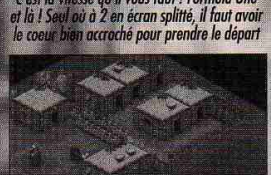
FORMULA ONE
C'est la vitesse qu'il vous faut ! Formula One et là ! Seul où à 2 en écran splitté, il faut avoir le coeur bien accroché pour prendre le départ



DAVIS CUP TENNIS
ne des meilleures simulations de tennis du ment. Pour 1 ou 2 joueurs. Tous les coups du tennis sur 4 surfaces.

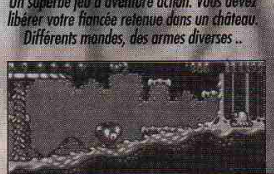


ROCKET KNIGHT
Un superbe jeu d'aventure action. Vous devez libérer votre fiancée retenue dans un château. Différents mondes, des armes diverses ..

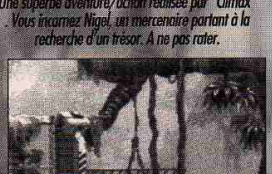


LANDSTALKER
Une superbe aventure/action réalisée par "Climax" . Vous incarnez Nigel, un mercenaire partant à la recherche d'un trésor. A ne pas rater.

THMT FIGHTER
s tortues nous reviennent dans une aventure us aggressive ! Vous allez vivre des combats enter avec cette réalisation signée Konami.



JAMES POND 3
Un jeu de plateforme digne du nom. Très rapide, et très varié, votre héros doit arrêter un maniaque et sa bande de rats de manger tout le fromage d'une planète !



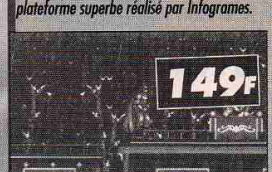
FLASHBACK
Un scénario d'enfer, une bande son digne de celle d'un film, une action ininterrompue, de superbes actions animées.

Les Méga Promotions

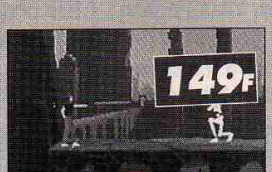
ASTERIX
Retrouvez nos irréductibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme superbe réalisé par Infogrames.

MICKEY & DONALD
Mickey et Donald réunis dans une même aventure pour un super jeu de plateforme

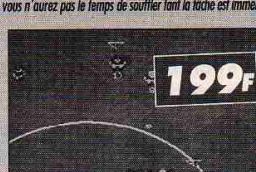
GLOBAL GLADIATOR
Mick et Mack sont deux petits personnages qui vont nettoy terre de ses cochonneries polluantes. Armé d'un pistolet à g vous n'aurez pas le temps de souffler tant la tâche est imme



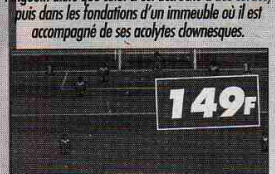
BATMAN RETURNS
Batman va devoir affronter le toujours coriace pingouin alors que celui ci est accroché à des cordes, puis dans les fondations d'un immeuble où il est accompagné de ses acolytes clownesques.



ANOTHER WORLD
Une aventure où vous êtes projeté dans un autre monde dépassant l'entendement, un monde où le danger surgira à chaque instant.



SUPER KICK OFF
Avant le match vous sélectionnnez votre équip parmi un choix de 16 qui vous est proposé. Vou pouvez appliquer différentes tactiques, et joue tous les coups du football !!



WORLD CUP ITALIA
Passes longues ou courts, dribbles, têtes, touches, corners, etc... Toute la joie du Football sur votre Paddle.

TAZMANIA
Eclatez-vous sur 6 niveaux fous avec Taz, le démon de Tazmanie.

LOTUS TURBO CHALLENGE
Une simulation top pour deux joueurs simultané. Huit étapes gigantesques au volan de votre Lotus !

Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons, même sur les promotions.

* Sauf sur les Consoles - Remise différée.

149F

Le Pro 4 **99F**

Un nouveau Joypad pour votre Megadrive à un prix vraiment canon : deux vitesses turbo, fonction ralenti, etc.

Le Remote Controller + 1 manette

Manette sans fil permettant de vous éloigner 6 mètres de votre console

GAMEGEAR

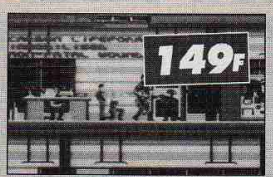
La Gamegear +Columns 595 F

La Gamegear + 4 jeux (Smash Tennis, Columns 2, Penalty Kick Out, Rally Challenge) 795 F

Composez le 92 94 36 00 Tous vos Hits en Vente par Correspondance !

Les Promotions Gamegear

SONIC
La Mascotte de Sega ! Sonic le hérisson dans une eventure à la rapidité affolante.



TERMINATOR
Le futur est entre vos mains : revivez le fameux film de fiction. C'est le combat sans merci qui vous attend contre le robot T 1000 Terminator.

SPACE HARRIER
Voyagez à des vitesses époustouflantes à travers Dragonland et détruisez vos ennemis !

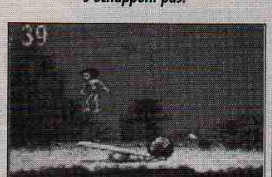
MICROMANIA

LES TOPS GAMEGEAR

MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !

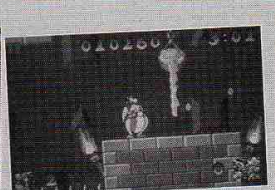
JURASSIC PARK
5 niveaux de jeu d'arcade vous attendent : avec 4 armes seulement, vous devez réparer les clôtures du parc afin que les dinosaures ne s'échappent pas.

WINTER OLYMPICS
A l'occasion des prochains Jeux Olympiques d'hiver, US Gold vous a concocté une simulation comme ils savent les faire, avec laquelle vous pourrez, skier, glisser, shlusser, sauter ...



LE LIVRE DE LA JUNGLE
Une adaptation sur votre console du célèbre dessin animé . Vous diriger Mowgli dans une jungle terrible et dangereuse !

SONIC CHAOS
Le docteur Robotnik à volé l'émeraude rouge du Chaos. Vous tartez cette fois dans l'aventure avec votre ami le renard nommé Tails.



ASTERIX
Retrouvez nos irréductibles Gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme parfait pour votre Gemegear.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

MICROMANIA MONTPARNASSE NOUVEAU
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette& 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile - Métro George V
Tél. 42 56 04 13 *Magasin agrandi*

MICROMANIA NICE-ETOILE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07 *Magasin agrandi*

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial de Villeneuve d'Asc
Niveau bas . Tél. 20 05 57 58

MICROMANIA Vente par Correspondance
B.P. 009 - 06901 Sophia-Antipolis Cédex Tél. 92 94 36 00

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

Titres	PRIX
rticipation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Total à payer =	F

Nom .....
Adresse .....
..... Tél. .....
Code postal ..... Ville .....

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

Commandez par téléphone 92 94 36 00
Ouvert de 8 à 19h du lundi au samedi;
de 9 à 19h le dimanche.

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration ...../..... Signature :

règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement

N° de membre (*facultatif*)

ntourez votre ordinateur de jeux: ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo ☐ CD 32 ☐ Mega CD

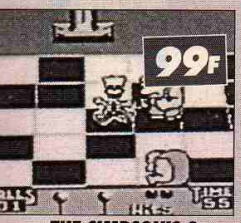
GAME BOY

La console Game Boy *

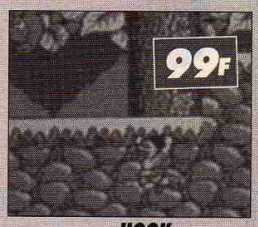
* Game Boy livrée nue, 4 piles, 1,5 volt incluses

Composez le 92 94 36 00 Tous vos Hits en Vente par Correspondance !

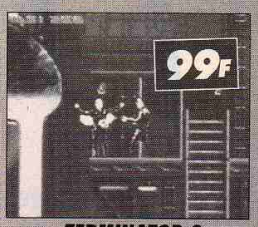
LES PROMOTIONS GAMEBOY



THE SIMPSON'S 2
esurez votre force au cours de combats de atch. battez vous au-dessus des toits de la entrale Nucléaire et défiez vos adversaires dans des jeux de réflexion déliants.



HOOK
A travers 11 niveaux et aidé de la fée Clochette, vous devrez affronter au cours d'une aventure magique de multiples surprises. Action et suspense .



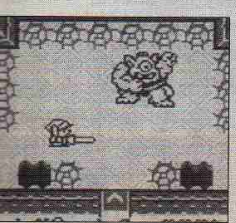
TERMINATOR 2
Vous devrez détruire tous les générateurs ou un champ de force bloquera votre passage. Des jets vous balanceront des bombes sur la tête.

WWF SUPER STAR
des plus grands catcheurs de la WWF sont de retour pour des combats encore plus andioses. 3 niveaux de difficulté avec les prises les plus célèbres de ce sport.

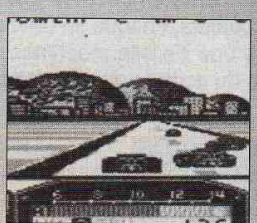
MARBLE MADNESS
Vous allez diriger une boule sur un circuit semé d'embûches toutes plus étonnantes les unes que les autres.

SHADOW WARRIOR
Aidez Shadow à vaincre ses ennemis au cours de cette sensationnelle aventure dans le futur.

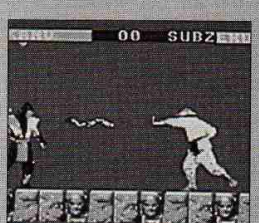
LES TOPS GAMEBOY



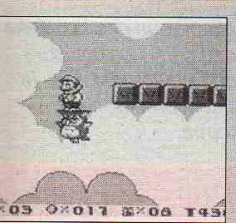
LEGEND OF ZELDA
La version gameboy d'un classique. Vous incarnez Link et devez vous apper de l'île Koholint pour rejoindre votre patrie Hyrule.



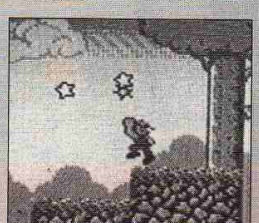
F1 POLE POSITION
Mode 1 ou 2 joueurs, trois modes de jeux, 17 circuits, les réglages de paramètres de la voiture ... Une rapidité et un contrôle de votre F1 sans faille



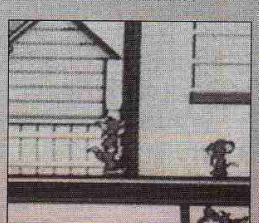
MORTAL KOMBAT
Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !



SUPER MARIOLAND 2
e terrible Wari attaque de nouveau. Mario devra réunir les 6 Médaillons d'Or dissimulés dans 6 mondes délirants jusqu'à l'ultime combat !



ASTERIX
Retrouvez nos irréductibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme qui va conccurencer Super Marioland.



TOM ET JERRY 2
Retrouvez nos deux héros de dessin animé dans une course poursuite ahurissante.

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

MICROMANIA MONTPARNASSE — NOUVEAU

126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
4, passage de la Réale . Niveau -2
Mo et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Cial des 4 Temps . Niveau 2
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs - 84, Champs-Elysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile - Mo George V
Tél. 42 56 04 13

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LILLE V2
Centre Ccial de Villeneuve d'Ascq
Niveau bas - Tél. 20 05 57 58

MICROMANIA Vente par Correspondance
Tél. 92 94 36 00

ON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

	Titres	PRIX
ticipation aux frais de port et d'emballage	(Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐	Total à payer =	F

Nom .....
Adresse .....
..... Tél. .....
Code postal ..... Ville .....

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

Commandez par téléphone 92 94 36 00
Ouvert de 8 à 19h du lundi au samedi et de 9 à 19h le samedi.

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration ...../..... Signature :

glement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement

N° de membre (*facultatif*)

tourez votre ordinateur de jeux: ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo ☐ CD 32 ☐ Mega CD

SONIC 3

Il faut le voir pour le croire! IL est là, presque terminé, pétillant de nouveauté et de jeunesse, plus speed que jamais. Sonic 3 porte bien son nom, le bougre! 16 méga de données, des rotations, des distorsions et des zooms à ne plus savoir qu'en faire... Des tableaux IM-MEN-SES aux multiples surprises, le tout à une vitesse encore plus "bouleversifiante" que celle de Sonic 2. Attention les mirettes, faites chauffer vos nerfs d'acier, notre hérisson supersonique est de retour!

Vous venez de terminer Sonic 2? "Welcome to the next level!"

LES NIVEAUX S'ENCHAÎNENT... LE SCÉNARIO SE DÉCHAÎNE!

Chaque fin de niveau n'est plus ponctuée ici par de douloureuses coupures d'écran. Une foi passé le portillon de fin de niveau, Sonic a déjà un pied dans lesuivant. L'histoire est beaucou moins décousue, car les six niveaux sont en contact direct les uns avec les autres. Chacu d'eux est divisé en deux actes. Et, comme toujours, chaque fin de niveau est caractérisée pa l'arrivée de notre tant aimé Robotnik dans une de ses machines infernales. Cerise sur l gâteau, vous devrez combattre un des sbires du docteur après chaque premier round.

Encore une petite innovation qui risque d'en dérouter plus d'un. Il s'agit en fait d'une toupie qu'il faut diriger pour vous rendre où bon vous semble. Son maniement n'est pas aisé.

Appréciez un peu la qualit des décors. Les couleurs sont parfaitement dans le ton et la précision est extrême.

Après le piteux mode 2 joueurs de Sonic 2, il n'était pas difficile de nous pondre pour Sonic 3 une option 2 joueurs autrement plus convaincante.

À DEUX... C'EST MIEUX!

Le mode 2 joueurs de Sonic 3 n'offre plus des graphismes "aplatis" comme c'était le cas dans le deuxième épisode. L'écran est toujours splitté, mais tous les décors ont été retravaillés et redessinés pour l'occasion. Vous allez évoluer dans des mondes différents de ceux du mode 1 joueur, ce qui est remarquable. Accrochez-vous car trois types de partie sont au menu: le Grand Prix (où vous devez boucler cinq fois le même round pour passer au niveau suivant), le Match Race (où vous êtes obligé de terminer premier le round) et le Time Attack (qui vous propose d'essayer de faire le meilleur temps sur un round)... Un choix conséquent et varié!

Chaque joueur a le choix entre Sonic Tails, ou... Knuckles. Les deux joueur pourront, bien sûr, choisir le même personnage, comme c'est le cas ici.

SEGA/MD

24 février 94

SCOOP!

UNE CARTOUCHE D'EXTENSION POUR SONIC 3!

24 méga de données ont été initialement développés pour votre Sonic 3. Toutefois, le jeu que vous pourrez trouver dans le commerce ne contient que 16 méga de niveaux... D'où la question qui nous brûle les lèvres: où sont donc passés les 8 autres méga... Un coup de téléphone aux personnes informées semble confirmer notre hypothèse: une cartouche d'extension serait prévue pour Sonic 3! A la manière des data-discs sur micro, cette cartouche supplémentaire viendrait se greffer à votre Sonic 3 (comme un Game Génie), avalerait toutes les infos de la cartouche de base, et mêlerait ses nouveaux niveaux à ceux de la version initiale. Sonic 3 offre six niveaux. On devrait bénéficier, grâce à cette extension, de trois à quatre niveaux supplémentaires... C'est-y pas une bonne nouvelle, ça?

Pour la première fois dans Sonic, il arrive souvent que l'on manque de temps, tellement les niveaux sont immenses. N'hésitez donc pas à recourir à toutes les ruses (comme ce surf) pour grapiller quelques secondes supplémentaires.

QUAND AMY EST PARTIE... KNUCKLES DANSE!

Eh voui! Miss Soniquette n'est plus de la fête. Elle laisse sa place à une nouvelle recrue du nom de Knuckles. Ses premiers pas dans le jeu démontre que ce dernier est du côté obscur de la Force... Il vole les émeraudes! Mais le fait que l'on puisse le choisir dans le mode 2 joueurs laisse présager bien des choses! Attention cependant: un vil personnage est un vil personnage... Sonic le remettra-t-il dans le droit chemin?

Le voici, le voilà, le Knuckles (littéralement "la souris du gigot", "le jarret de veau" ou "le soumis"). Il est aussi rapide que Sonic, mais n'est pas aussi bien intentionné.

À LA FOIRE AUX TROUVAILLES, SONIC 3 EST ROI!

Chaque nouveau Sonic apporte son lot d'idées complètement loufoques et pour le moins originales. Parmi celles-ci, notons que Tails peut à présent aider Sonic en activant son hélico pour le hisser vers les plates-formes les plus hautes. Précisons également que vous disposez de six sauvegardes qui s'actionnent automatiquement au moment où vous finissez un niveau. Autre nouveauté, Sonic peut à présent s'éclater sur un surf des neiges. La plupart des bonus sont similaires à ceux des précédents épisodes (invulnérabilité, chaussons supersoniques, anneaux, vies...). Mais pour les boucliers, y a du neuf! Il en existe de trois sortes: le bouclier bulle (qui vous permet de respirer sous l'eau), le bouclier de flammes (lors d'un double saut, il vous métamorphose en torche vivante) et, le plus sympa, le bouclier aimant (qui fait venir à vous tous les anneaux).

Dans certaines situations, Sonic fonce encore plus rapidement qu'il ne le faisait dans les épisodes précédents.

Ce niveau risque incessamment sous peu d'être envahi par des tonnes d'eau. Veillez à bien garder ce bouclier bulle, car il vous permet de survivre en apnée.

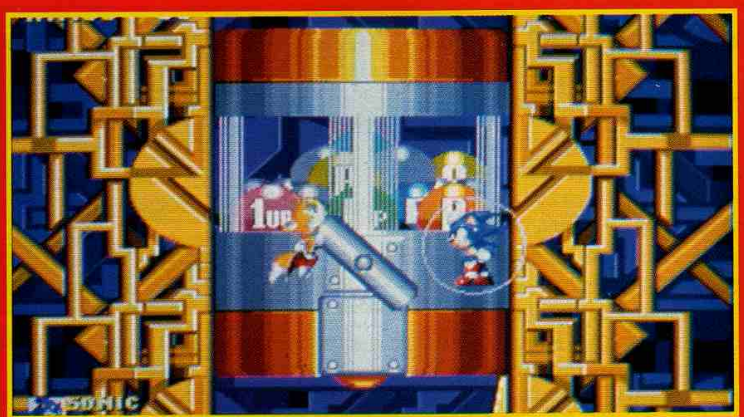
Vous imaginez comme la vie de Sonic est simplifiée grâce à cette nouvelle option! Plus besoin de courir après les anneaux, c'est eux qui viennent à vous!

ATTENTION... ÉMERAUDES EN VUE!

Deux sortes de tableaux-bonus sont maintenant disponibles. Le premier vous permet de récolter des boucliers, des vies, ou des anneaux, alors que le second est consacré à la recherche des émeraudes et des Continue. Pour le premier type, recoltez cent anneaux et passez sur un des pylônes qui enregistrent votre position. Pour le second, fouillez tous les décors et tentez de découvrir les énôôôrmes anneaux qui parsèment les actes. Une fois que vous aurez récupéré les sept émeraudes... SECRET DEFENSE... Bien ,bien, n'insistons pas, attendons le test!

Les zones de bonus où l'on récupère les émeraudes sont symbolisées par cet énorme anneau.

Pour récupérer l'émeraude, il vous faudra passer sur toutes les boules bleues en évitant les autres. La tâche n'est pas aisée, car plus vous avancez, plus cela défile vite.



Le principe est le même que celui des caisses à bonbons de notre enfance. Actionnez le levier et attrapez les boules qui tombent.

SONY IMAGESOFT

BIENVENUE EN PREMIERE DIVISION

SEGA Game Gear · SEGA Master System II · GAME BOY · SUPER NINTENDO

"Sensi" est toujours la meilleure simulation de football qui soit.

Vous voulez un libéro? C'est chose faite.
Vous voulez deux ailiers? C'est fait. Deux fois.
Vous voulez une défense traditionnelle? C'est fait, pauvre type.
Vous voulez un match St-Et/AC?* C'est fait.
Vous voulez les Nantalos contre les 12 Hommes en Colère? Choix bizarre, mais c'est fait.

Vous pouvez avoir jusqu'à 64 joueurs et choisir parmi 100 équipes réalistes. Ou vous pouvez créer vos propres équipes et votre compétition.*

Tout cela avec un jeu digne de la Première Division et le contrôle du ballon de Platini.

Vous pouvez marquer de façon spectaculaire au soleil de San Siro, ou vous contenter d'un tacle minable, à Niort, sous une pluie battante.

Vous pouvez sauter de joie devant vos fans en délire lors d'un match à domicile, ou partir écœuré après votre second carton jaune, à l'extérieur.

Vous pouvez faire ce que vous voulez, mais vous ne pouvez pas le faire sans

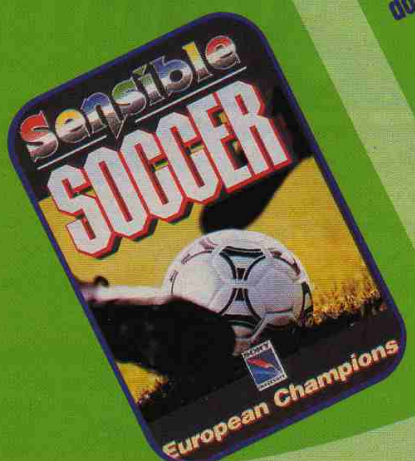
SENSIBLE SOCCER

IL N'Y A PAS DE REMPLAÇANT.

*Megadrive uniquement

Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. © 1992 Sony Electronic Publishing Company. Sensible Soccer™ 1992, 1993 Sensible Software. Under exclusive license to Sony Electronic Publishing from Renegade Software. All rights reserved. Master System™, Megadrive™ and Game Gear™ are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd. Game Boy™ and Super Nintendo Entertainment System™ are registered trademarks of Nintendo.

Nouveautés et concours sur le 36 68 22 02*
*2,19F/minute



Sensible SOFTWARE

DONALD DUCK

Onc' Picsou, au plus mal, envoie son neveu Donald récupérer un objet de prix caché sur une île déserte. Celui-ci s'imagine que son oncle lui offre des vacances sur un îlot paradisiaque! En fait, celui-ci est peuplé d'animaux sauvages n'aimant guère être dérangés par des intrus. Un volcan, la jungle, des récifs coralliens et une montagne verglacée qui crève les nuages, voilà les quatre niveaux que Donald devra parcourir.
Chacune des régions de l'île comprend un gardien. Le boss de la jungle est un féroce orang-outang. Celui des montagnes est un aigle aux bec et griffes acérés, et le fond des mers est le domaine d'un requin géant. Dans l'eau, le héros nage comme un poisson grâce à son masque. A chaque fois que Donald réussit à triompher d'un boss, il s'approprie l'un des éléments qu'il doit rapporter à son oncle...

Comme dans tout bon jeu de plates-formes, vous passez votre temps à sauter en l'air!

À LA CHASSE AU CANARD!

Donald va, bien sûr, lutter contre un grand nombre d'adversaires, qu'il s'agisse d'ennemis "classiques" ou de boss de fin de niveau.

Le nerval ne rêve que d'une chose: embrocher Donald. Celui-ci commence à se geler sérieusement le bec.

La tête fantomatique du boss du volcan vous tire dessus à coups de boule de feu!

Une bûche sert de moyen de transport dans un temple égyptien à moitié inondé. Les décors sont superbes.

SEGA/GG
décembre au Japon

Les pans de mur s'abaissent lentement. A vous de trouver le bon timing pour ne pas vous faire trouer l'arrière-train.

FIRST QUEEN

CULTURE BRAIN/SFC
25 février au Japon

Savant mélange de simulation et de jeux de rôles, cette cartouche est la conversion d'un jeu qui a connu un succès important sur PC 9801, un ordinateur très répandu au pays du Soleil-Levant. Le royaume de Logris vivait jusqu'alors dans la paix et la prospérité. Mais, depuis quelque temps, la terre devient stérile et les récoltes sont trop peu abondantes. D'étranges créatures rôdent dans la campagne, et les villageois n'osent plus sortir de chez eux la nuit tombée. Pis que tout, les luttes internes qui déchirent la famille royale risquent d'engendrer le chaos. La princesse Katherine, dévorée par l'ambition et persuadée qu'elle a été désignée pour diriger le pays, se rebelle contre l'autorité du roi Beleeze. A la tête de ses troupes, elle marche sur le château du roi afin de l'éliminer, lui et sa descendance!
Vous incarnez le comte Richmond. Après avoir vainement combattu les rebelles, celui-ci revient, exténué et blessé, se placer sous les ordres de son roi. Beleeze lui confie le soin de rassembler les dernières troupes qui lui sont fidèles pour contrer les rêves de puissance de Katherine. Vos talents de stratège seront mis à contribution pour anticiper les tactiques de l'adversaire, découvrir les prochaines villes que celui-ci va attaquer ou les chemins que ses troupes vont emprunter...

Vous pouvez envoyer plusieurs groupes de combattants dans divers endroits, et contrôler leur progression à l'aide de la carte, en passant de l'un à l'autre.

Devant les chutes d'eau, votre troupe s'est arrêtée pour invoquer une divinité. Celle-ci entendra la prière de vos hommes et vous offrira un présent qui sera bien utile pour la suite de votre quête.

Après un long périple au fond d'un souterrain labyrinthique, vous arrivez dans la caverne où se terre le calmar géant. Combattez-le en utilisant parcimonieusement vos hommes. Dès que l'un d'entre eux faiblit, éloignez-le et remplacez-le par un élément plus reposé.

VOUS DIRIGEREZ 256 GUERRIERS!

First Queen vous emballera, et c'est là son intérêt principal, pour l'importance des troupes que vous pouvez commander (plus de 256 personnages!). En cas de bataille, on assiste à des combats véritablement épiques! On est loin des traditionnels jeux de rôles où cinq aventuriers affrontent deux ou trois malheureux monstres!

D'accord, c'est un peu fouillis, et il faudra être fin stratège pour tirer son épingle du jeu. Mais comme les combats sont passionnants!

A l'intérieur de ce bâtiment, vous trouverez armes et armures magiques ou pouvoirs spéciaux... si vous parvenez à y entrer!

MARTY CAR

FUJITSU/MARTY
disponible au Japon

Souvenez-vous: voilà quelques mois, Consoles+ vous avait présenté en exclusivité la console Marty. Celle-ci n'était en fait que la version console d'un ordinateur construit par Fujitsu, le FM Towns. D'un concept proche de celui du Mega CD, elle incorpore un lecteur de CD-Rom car tous les programmes – éducatifs, encyclopédies ou jeux – n'existent que sur ce support.
Le constructeur nippon a décidé de pousser ce concept plus loin. Il a présenté une version de la Marty spécialement conçue pour prendre place dans une voiture. La Marty Car consiste en un boîtier qui contient la console et le lecteur de CD-Rom. Un écran à cristaux liquides en couleur (qui sert également de télé) est fixé sur le tableau de bord grâce à un pied flexible. Enfin, un joypad permet de contrôler l'appareil.

La bibliothèque de CD-Rom comprend une quantité importante de programmes éducatifs et d'encyclopédies multimédias.

La Marty Car comprend l'unité centrale, qui regroupe console et lecteur de CD-Rom, un écran LCD couleur et deux périphériques de saisie: une souris ultraplate et une sorte de joypad.

EN CAS DE BOUCHON? UN PETIT SHOOT-THEM-UP!

La Marty Car possède deux types d'application. On trouve tout d'abord l'ensemble des programmes et jeux qui fonctionnent sur le FM Towns/Marty (notamment les dernières nouveautés que sont Garo Densetsu et View Point). Mais la Marty Car est également conçue pour donner, en liaison avec le système de repérage par satellite GPS (Global Positioning System), la position exacte, à quelques mètres près, d'un véhicule. A partir de ces informations, et grâce à une série de programmes et de cartes sur CD-Rom, on peut connaître le chemin le plus court pour se rendre d'un point à un autre, consulter le plan du quartier, s'informer sur l'état des routes... Et si le système vous apprend que le coin est complètement embouteillé (ce qui arrive trop souvent à Tokyo!), pourquoi ne pas charger un nouveau CD-Rom et vous lancer dans un petit shoot-them-up en attendant que le trafic redevienne plus fluide?

La Marty Car donne accès au catalogue multimédia de la Marty/FM Towns, ainsi qu'à un système de navigation ultraperformant.

Et les jeux sont, bien sûr (et surtout), de la partie! Sinon, vous en aurais-je seulement parlé, de cette Marty Car?

LE JAPON EN DIRECT

NINJA SPIRIT

IREM/GB
décembre au Japon

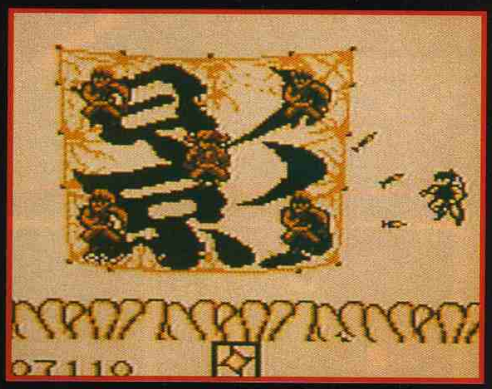
Ninja Spirit, un classique des jeux vidéo, est enfin adapté sur Game Boy. Cette version reste fidèle au jeu d'arcade original. Vous incarnez Tsukikage, un jeune ninja devenu amnésique le jour où son père a été assassiné sous ses yeux par un félon de son ordre. Il ne peut se rappeler où et quand le drame s'est produit. Recueilli dans un temple par un autre ninja, il apprend, jour après jour, les techniques secrètes et millénaires qui vont lui permettre de venger son père et d'aller faire la fête chemin faisant! Serrant son katana d'une main, de l'autre ses kunais et ses shurikens, revêtu de son "pyjama" noir, il part dans le soleil couchant, chantonnant "I am a poor lonesome ninja-boy..."

Tsukikage tente de franchir un passage dangereux. Des torrents de lave en fusion menacent de mettre un terme à sa progression!

Home, sweet home! Voici le temple bouddhiste où vous avez passé tant d'années à vous entraîner afin de devenir un vrai ninja, capable de zigouiller à vous tout seul une centaine d'adversaires, de marcher sur l'eau et de retenir la table de multiplication par 9!

Asura est le premier des boss que vous aurez à affronter. Sa taille gigantesque et ses six mains en font un adversaire redoutable.

De ce cerf-volant géant surgissent cinq ninjas fourbes et cruels, à l'haleine fétide et au sourire plein de dents! Evitez les poignards qu'ils lancent à intervalles réguliers et liquidez-les, un à un, avec vos shurikens!



PLUS ON EST DE MOI, PLUS ON COGNE!

Pour vous aider dans votre mission, différents bonus parsèment le chemin que vous empruntez. L'un des plus utiles vous permet de profiter de l'aide d'un ou plusieurs clones de votre héros.

Duel au sommet. Un bonus que vous avez collecté auparavant vous dote d'un double qui effectue tous vos gestes avec quelques dixièmes de seconde de retard!

Vous êtes maintenant assisté de deux doubles, très utiles pour liquider ces ninjas volants qui tentent sauvagement de vous supprimer lors d'une attaque suicide en deltaplane.

LE JAPON EN DIRECT

HI-ROLLER BATTLE

Vous aviez demandé pour Noël un bel hélicoptère d'attaque au sol et de soutien aérien, une de ces machines spécialisées dans l'extermination de l'adversaire. Malheureusement, le père Noël, n'ayant plus cet article en stock, vous a envoyé Hi-Roller Battle à la place, la première simulation de massacre en hélicoptère, à la roquette et au napalm. Vous pilotez un Apache, ce qu'il y a de plus sophistiqué en matière de machin à hélice. Avant chaque mission, vous consulterez les données concernant votre objectif au Q.G., puis équiperez votre appareil à l'armurerie suivant le type de mission et les moyens de l'adversaire que vous risquez de rencontrer. La trajectoire de votre hélicoptère, comme toujours sur le LaserActive, est précalculée. Mais les décors sont superbes, bien rendus et finement exécutés. Bref, c'est beau, c'est grandiose même (notamment les appareils soviétiques qui foncent vers vous à toute vitesse en un zoom hyperfluide!)... Mais, question interactivité et jouabilité, cela ne vaut pas une bonne cartouche de console, moins belle mais beaucoup plus excitante!

Vous venez d'abattre un hélicoptère ennemi grâce à votre canon Vulcain. C'était moins une: il a failli percuter votre appareil!

Le sol est représenté d'une façon très réaliste: arbres, vallées, et autres décors pittoresques.

DES ZOOMS VRAIMENT À L'APACHE...

Avant de décoller, c'est dans ce building que vous pourrez consulter votre ordre de mission.

CRC/LASERACTIVE

décembre au Japon

Vous pouvez choisir d'emporter davantage de missiles autoguidés, au long rayon d'action, ou, au contraire, de favoriser les petites roquettes, moins lourdes pour votre appareil et utilisables en rafales rapides.

Une paire de Milmi-24 soviétiques foncent sur votre Apache à la vitesse de leur rotor...

L'animation est un peu trop rapide pour que vous ayez le temps de dire bonjour aux pilotes adverses, mais ne craignez rien: ils vont revenir (dans votre dos, de préférence!).

Voici les dernières informations concernant la situations sur le terrain, avec cartes satellite et mouvements des troupes à l'appui.

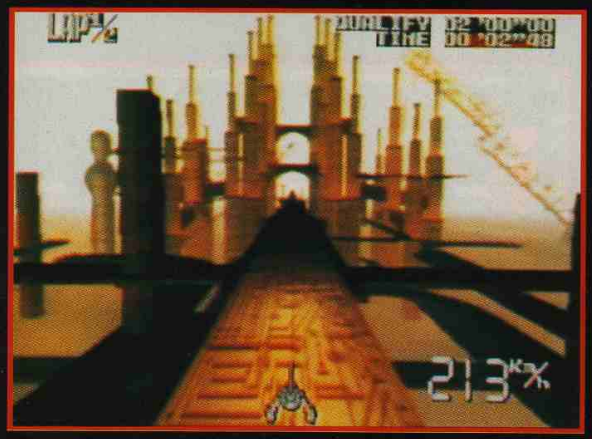
ROCKET COASTER

Le jeu se déroule dans un avenir proche, au XXIe siècle. L'humanité passe moins de temps à travailler et en consacre davantage à ses loisirs. Les parcs de jeu ont migré vers des régions côtières. Construits sur des terrains gagnés sur la mer, ils offrent la place nécessaire à des activités d'envergure. Les jeux les plus prisés sont les coasters, des circuits que vous dévalez sur des centaines de kilomètres à des vitesses vertigineuses. Cocktails de montagnes russes et de course de voitures, ils donnent des sensations fortes à tous les candidats. Il ne s'agit pas réellement de course, car il n'y a qu'un véhicule par circuit. Les circuits, au nombre de trois, sont issus d'époques différentes. Vous pourrez ainsi choisir le Moyen Age, circuit d'un accès facile qui vous fera traverser un château. Le deuxième niveau se passe au temps des pirates, et le dernier coaster, le plus difficile, se déroule au cœur d'une cité futuriste. Lors de la course, le pilote n'agit que très peu: il devra juste faire attention à ne pas sortir de la piste et bien négocier les virages. Certains obstacles ralentiront votre allure (grille du château qui se referme, dragon qui crache des flammes lors de votre passage...). Parfois, des marques au sol vous permettent de disposer d'un turbo. Il suffit d'appuyer sur le bouton adéquat au bon moment.

TAITO/LASER ACTIVE

décembre au Japon

Ce circuit est de difficulté intermédiaire. S'il est particulièrement long et sinueux, il n'est pas trop compliqué, et les virages sont généralement négociables sans trop de casse.



La troisième course est la plus belle. Située dans un monde de science-fiction, elle se déroule au sein d'une mégalopole perchée au sommet des nuages.

Une piste étroite qui n'en finit pas, un seul véhicule mais des vitesses vertigineuses, admirablement rendues grâce à un décor préprogrammé qui zoome avec fluidité: c'est Rocket Coaster!

Ne craignez rien! Si vous foncez à plus de 225 km/h vers ce galion, ce n'est pas pour le percuter,mais pour traverser sa voilure avant de repartir vers la terre ferme.

Comment parler aux filles ?

Les tuyaux pour avoir confiance en toi.

Comment engager la conversation avec la fille de tes rêves.

Tout ce que tu veux savoir sur les filles au :

36.70.22.55

SCESI - Pour les appels en 36.70, la taxation est de 8,19 F à la connexion puis 2,19 F/min.

PC COCORON

SUR DÉ WAVE/PCE SCD
disponible au Japon

PC Cocoron est l'archétype du jeu de plateau. Il vous faudra combattre des myriades de sales bêtes, donner des coups d'épée dans des coffres pour vous emparer des items qu'ils contiennent (armures plus puissantes, moyens de propulsion, armes, etc.). Vous incarnez un héros nommé Cocoron. Celui-ci se réveille un beau matin pour s'apercevoir que le monde paradisiaque dans lequel il vivait jusque-là est le théâtre d'événements pour le moins curieux. Des monstres rôdent dans les environs, un curieux bateau pirate fait trempette dans la baie, sa tendre et douce dulcinée (nommée Cocorin) a disparu et un mystérieux château noir a fait son apparition... Vous allez devoir remédier à tout cela, sauver Cocorin, massacrer les boss de fin de niveau, et le tout avec le sourire!

Home, sweet home! C'est ici que votre aventure commence! Mais il est loin le temps où tout marchait comme sur des roulettes. Maintenant, c'est le chaos!

Le père Noël ne fait que passer! Admirez la finesse des décors.

Vous venez de donner un coup d'épée sur un empilement de coffres: un item est en train de se matérialiser.

La confrontation finale avec la sorcière, qui a osé enlever une frêle et délicate jeune fille pour l'attacher comme un vulgaire saucisson!

Sortant de la fleur, une superbe créature vous fait face. N'oubliez pas que toutes les roses, même les plus belles, ont des épines!

Les boss de fin de niveau sont aussi étranges que redoutables.

Nintendo®

GAME BOY™

LE PARADIS AU CREUX DE LA MAIN

pinball DREAMS

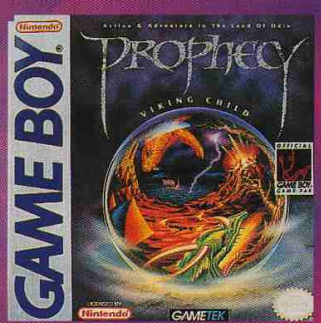
Extra - Fantastique - Le flipper super-rapide est de nouveau la grande mode, et pour certains il représente le seul et le vrai jeu électronique.

Les jeux sont impressionnants, la tension intense, lorsque vous essayez de battre le haut-score. Proclamé être le seul flipper pour jeux vidéos qui vaille la peine d'être joué sur le Game Boy, Pinball Dreams est la sensation ultime, qui se joue à cent à l'heure.

TESSERAE

"Facile à jouer mais difficile à maîtriser", Tesserae consiste en un ensemble de carreaux formant des mosaïques, qu'il faut effacer de l'écran en retournant un carreau sur un autre, ceci en une série de coups verticaux, horizontaux ou diagonaux. Votre stratégie doit être de trouver le moyen le plus facile et le plus rapide de faire disparaître tous les carreaux dans les temps.

PROPHECY
VIKING CHILD



Vous êtes le jeune Brian. Votre objectif est de retrouver et battre les 8 apprentis assoiffés de sang de Loki. Pour ce faire vous devrez vous tailler un chemin à coups d'épée au milieu de centaines d'adversaires bizarres et fantastiques. Votre quête vous conduira dans 8 mondes terrifiants peuplés de villages inconnus, de forêts étranges et d'étendues de lave en fusion.

Votre quête sera entravée par de nombreux pièges mortels.

the HUMANS

Remontez au temps de l'âge de pierre, à une époque où ces nigauds de Néandertal vivaient en tribu.

L'intelligence était tout en bas de la liste des priorités de l'évolution, et ça se voyait!!!

Dans leur lutte naïve contre l'extinction, LES HUMAINS ont dû faire preuve d'un esprit d'équipe, tant pour découvrir le feu, les armes, la roue que pour résoudre toute une série de problèmes de la vie courante.

Vous devez terminer chaque niveau en conservant en vie le plus grand nombre d'hommes de votre tribu qu'il vous sera HUMAINE-ment possible.

Avec les Humains de Gametek le seul chaînon manquant c'est vous!!

Original Nintendo Seal of Quality

GAMETEK

GAMETEK (UK) LIMITED,
5 Bath Road, Slough,
Berks, SL1 3UA.

Nintendo®, Game Boy™,
the Nintendo Product Seals and other trademarks designated as TM are trademarks of Nintendo.

BUGS BUNNY

Cette cartouche reprend tous les ingrédients des jeux de plates-formes/action, dans la tradition des meilleurs Konami. La recette? Acheter la licence d'un personnage mondialement connu, de préférence sympathique et jovial. Ensuite, ajouter des décors mignons et hauts en couleur. Saupoudrer de nombreuses pincées d'adversaires, ridicules et gauches à souhait, comme Sam le pirate et ses grosses moustaches, des cochons vindicatifs et joufflus, des canards à la masse ou des chiens de chasse particulièrement obtus! Pour que la sauce prenne, il manque encore un élément indispensable: l'atmosphère "cartoon"! Pour cela, pas de miracle, rajouter sans compter des gags à foison, des pièges issus tout droit du dessin animé, des yeux furibards qui roulent dans les orbites des adversaires, des sourires malicieux ou, mieux, angéliques, plaqués sur les visages sympathiques des héros... Il ne vous reste plus qu'à pondre l'environnement sonore adéquat, c'est-à-dire une mélodie harmonieuse, et une série de "Booiiing!", de "Schlurps!" et autres "Paf!". Si cela semble encore trop faiblement épicé, ajoutez quelques "Boum!""et "Plouf!". A déguster tel quel.

Sunsoft poursuit sa politique d'adaptation ludique de dessins animés de la Warner sur SFC avec l'arrivée fracassante de Bugs Bunny. Après Speedy Gonzales, Bip-Bip et Taz-Mania, c'est au tour du plus célèbre des lapins de faire son apparition, en pixels et en stéréo!

SUNSOFT/SFC
mars au Japon

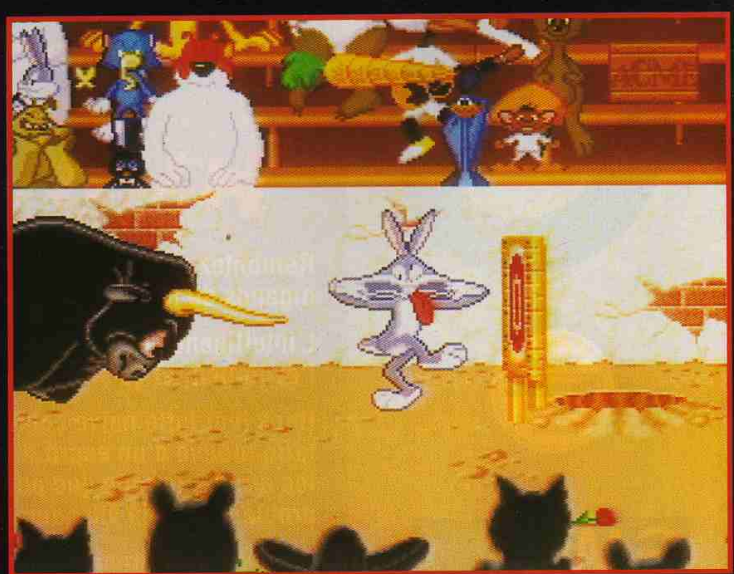
"Quoi de neuf, Docteur?" En haut, la carotte indique votre niveau d'énergie.

Je connais un chien de chasse qui va se prendre le coup de patte de lapin de sa vie! Un porte-bonheur? Rien n'est moins sûr...

Un robot pourrait-il éliminer Bugs Bunny là ou des générations de chasseurs n'y sont pas parvenus? Mon œil!

ÇA CARTONNE CÔTÉ CARTOON!

A chaque fin de niveau, Bugs Bunny se retrouvera face à un des méchants des dessins animés. Chacun d'eux est d'une taille imposante et distribue des baffes en conséquence! Il vous faudra trouver leur point faible afin de passer au niveau suivant. Bugs Bunny dispose de toute une panoplie de tactiques d'attaque. Il peut donner des coups de patte (ça porte bonheur!), tourner sur lui-même pour expédier son adversaire voir ailleurs s'il y est, ou encore lui sauter sur l'occiput afin de le faire définitivement disparaître de l'écran. Mais l'attaque la plus puissante reste celle où notre lapin projette sur ses malheureux adversaires de gros gâteaux dégoulinants de crème.



Quand charge le taureau, sautez sur le côté au dernier moment.

LE JAPON EN DIRECT

Du loufoque, toujours du loufoque!

Sur un ring, il y a plusieurs façons de se battre. Enlever les vêtements de son adversaire pour le rendre ridicule aux yeux du public en est une!

Les armes de Bugs Bunny ne sont pas très orthodoxes, mais toujours pleines d'humour. Ici, la tarte à la crème, un grand classique du genre!

Pour échapper à Taz, Bugs Bunny joue les totems de la brousse.

Une fausse manœuvre et Sam le pirate vous fait la peau!

Que va donc sortir Bugs Bunny de derrière son dos qui lui permette d'échapper à la balle d'Homer?

STOP Games

STOP-GAMES
6, rue d'Arras - 75005 Paris
Tél. & Fax : 43 54 41 44
Métro : Cdl Lemoine - Jussieu

VENTES au meilleur prix. Echanges de jeux à partir de 50 F rachat de jeux + Dépot vente

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 19H

SFC / NES US / NES FR

NEUF

Dragon Ball Z 2 (new)	TEL (SFC)
Fatal Fury 2	659 F (US)
Secret of Mana	569 F (US)
Goemond Fight 2	TEL (SFC)
Human GP 2	TEL (SFC)
Rockman X	TEL (SFC)
Romancing Saga 2	TEL (SFC)
Bastard	TEL (SFC)
Rushing Beat Shura	TEL (SFC)
Tetris Battle Gaaiden	TEL (SFC)
Bomberman / Pack	559 F(US)
Empire Strike Back	539 F(US)
TMNT Tournament Fight	549 F(US)
Mr Nutz	599 F(FR)
NBA Jam	TEL (US)

NEO GEO

NEUF

Samuraï Shadow	1590 F
Fatal Fury Special	1650 F
Fatal Fury 2	1450 F
Alpha Mission	949 F

MEGADRIVE

NEUF

Aladdin	399 F
Street Fighter 2'	499 F
Landstalker	TEL
Sonic Spinball	449 F
Wiz'n'Liz	399 F

Egalement disponibles jeux Game Boy et sur Game Gear. Consoles et accessoires disponibles en magasin
Vous pouvez nous consulter pour tous jeux neufs ou d'occasion par tél. : (1) 43 54 41 44

BON DE COMMANDE à renvoyer à
SARL LMS - STOP GAMES, 6 rue d'Arras - 75005 Paris
Dans la limite des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis.

Livraison 48h chron

PRIX

Nom ..... Prénom.....
Adresse.....
..... CP
Ville..... Tél.....
Règlement : o Chèque Signature :
o Mandat-Lettre

TOTAL + frais de port
Jeux et accessoires : 29 F / Consoles : 60 F
C+28

IMAGINEER/SFC

N.C.

Les options habituelles vous permettent de sauvegarder une partie en cours, et de la recharger...

COMBATS ANIMÉS EN PSEUDO-3D

Les combats sont aussi spectaculaires que beaux. Les forces en présence sont représentées par de petits sprites sur une sorte d'aire de combat en pseudo-3D. Tous les combattants sont animés et vous voyez en temps réel, par exemple, un mage lancer une boule de feu, un orc porter un coup de hache ou un chevalier donner un coup de glaive!

En manipulant l'icône en forme d'épée, vous venez de donner l'ordre à vos troupes de marcher sur cette forteresse.

En plein combat, vous pouvez décider de tourner les talons si l'adversaire est le plus fort, de poursuivre la lutte ou encore de tirer une carte.

Les forces en présence semblent à peu près équilibrées, mais vous possédez deux dragons, un rouge et un noir, ce qui devrait vous conférer un avantage certain.

Lors des combats, les sprites bénéficient d'animations splendides! Ma grand-mère (celle qui fait de si bonnes confitures à la groseille) en est restée baba!

SHIEN

DYNAMIC/SFC
mars
au
Japon

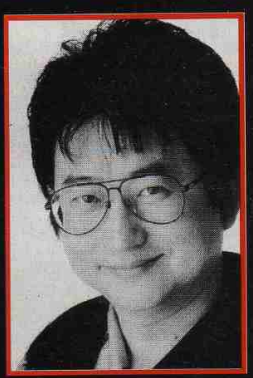
L'action se situe au XVIe siècle. Shien et Asuka sont deux membres d'un clan ninja. Tueurs par coutume plus que par idéal, ils décident de tourner le dos aux traditions ancestrales et de cesser cette vie d'opprobre et de stupre. Ils désirent mener une vie normale, retrouver la douce quiétude de l'Homo sapiens moyen qui n'a rien à se reprocher (le lecteur est appelé ici à verser une larme pour tous les pauvres ninjas condamnés à tuer, même s'ils préféreraient cueillir des pâquerettes et conter fleurette à la dame de leurs peusées). Mais l'histoire se complique, car les forces des ténèbres n'entendent pas les laisser agir à leur guise! On ne quitte pas la "famille", ou seulement les pieds devant! Wolfang et sa bande de ninjas patibulaires, mais quand même un peu, ont enlevé Asuka, votre ninjette bien-aimée. Ils la retiennent prisonnière dans une dimension inconnue (je n'invente rien, c'est écrit noir sur blanc à l'encre de Chine dans le scénario!). Shien se lance à sa recherche. Il devra affronter ses anciens amis, notamment le maître de ninjintsu Shura Nyudo, le guerrier mongol Gol Bangoll, le cyborg psychopathe El Santos, le maître du feu, de la terre, de l'eau et du vent Wolfang, et, enfin, le roi des démons, dont personne ne connaît l'aspect et le nom (sic), sans compter, bien sûr, des légions d'hommes de main à la solde de tous ces Pas-beaux.

Certains items vous permettent de lancer des armes un peu plus puissantes que les shurikens. Les haches à double tranchant, par exemple, sont d'une efficacité redoutable.

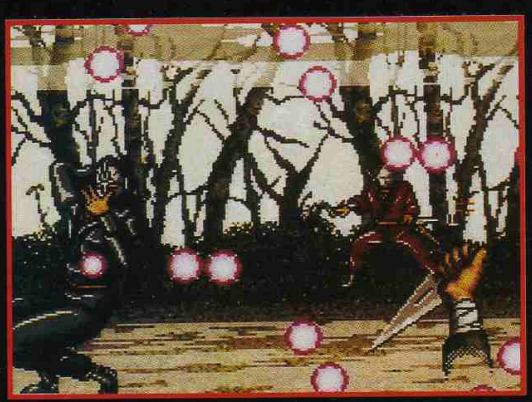
GO NAGAI-DORAK, LE PÈRE DE GOLDORAK

Derrière le scénario de Shien se cache Go Nagai. Ce nom ne vous dira certainement pas grand-chose, mais celui de Goldorak devrait vous être plus familier. Go Nagai est le père du personnage de Goldorak (connu sous le nom de Grendaizer au Japon), et c'est lui qui a lancé la mode des robots géants de type Gundam et consorts. Il a aussi réalisé Mao Dante, Devilman, Getter Robot Go et Violence Jack...

Go, quand il explique pourquoi il a créé le personnage de Shien, précise "qu'il existe beaucoup de jeux où l'on doit abattre ses adversaires, ou leur donner des coups de poing. Mais on n'en trouve aucun dans lequel on doit se battre à coups de couteau! Les lames font partie des armes primitives de l'humanité, et aucune arme à feu ne pourra vous procurer la même sensation qu'une lame bien aiguisée..." No comment...



La main dans le dos, ce ninja rouge allait dégainer son katana! Mais votre kunai l'a calmé... définitivement!



Vos adversaires surgissent du fond de l'écran. Le poignard vous permet de lacérer ceux qui vous font face. Un viseur indique vos futurs impacts. Pour les cibles éloignées, rien ne vaut les shurikens. Vous pouvez vous débarrasser de tous les gêneurs d'un seul coup.

Si vous ne réussissez pas à éliminer cette sale bête à distance, vous risquez de l'avoir très vite sur le dos. Ne comptez pas qu'elle change d'avis et parte vaquer à d'autres occupations!

LES BOSS ? SHIEN DE VIE !

Ce gnome verdâtre et grimaçant est un lointain cousin de Wieklen. Mais il est nettement plus dangereux que notre spécimen, nain de jardin en voie d'extinction, que nous avons recueilli et élevons au bureau! Ces séquences contre les boss de fin de niveau sont en mode 7, et les effets sont impressionnants. Quand, par exemple, l'adversaire vous saute dessus, son sprite emplit soudainement tout l'écran!

Une des manœuvres les plus difficiles à contrer: l'attaque groupée! Ne perdez pas votre temps à lancer des shurikens, mais affûtez votre kunai. Dès que ces sales bestioles arriveront à votre portée, tranchez dans le vif grâce à de larges zigzags au milieu de l'écran. A moins que vous ne preniez pas de risques, comme ici, et préfériez déclencher votre magie ninja.

Les ninjas félons sont moins stupides qu'il n'y paraît. Ils avancent cachés, se servant du relief ou du décor pour ne laisser à découvert que le strict minimum de leur anatomie.

Joue et gagne !

LA MEGA CD2 !

+ 1 CONSOLE DE JEU A GAGNER PAR JOUR

LA PANASONIC SZ1 - REAL !!!

3DO

ET AUSSI SUR 3615 VIDEOJEU

Pour jouer c'est facile, appelle vite au

36.68.980

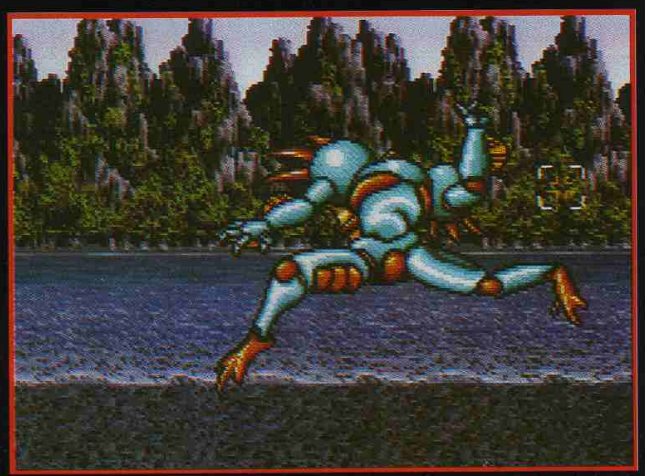
Une chance de plus si tu tapes le code clé ➤ 271

LES ÉCAILLES DE LA MORT...

Dans cette séquence trépidante, il faut frapper fort. Et attention aux ennemis qui nagent sous l'eau et peuvent apparaître juste devant vous à tout moment.

Les hommes-poissons vous défient! Ils vous annoncent votre fin prochaine et vous précisent qu'elle sera douloureuse... en japonais!

Mais rien ne peut ébranler le cœur d'un honnête assassin ninja, et surtout pas deux guignols déguisés en super-héros aux écailles mal lavées, même s'ils vous envoient des projectiles maousses!



Celui-là a voulu faire le malin, en vous fonçant dessus sans stratégie ni ruse particulière. Résultat: un coup de poignard a refroidi ses ardeurs, et ouvert une nouvelle branchie au beau milieu de sa gorge!

Attention! Un ninja s'apprête à vous expédier une petite surprise, directement en pleine tête!

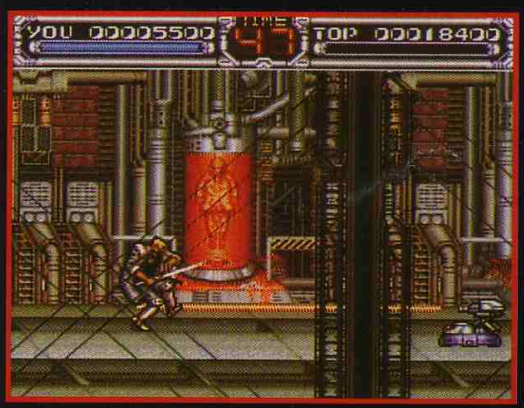
L'armement de base consiste en un stock de shurikens et un bon kunai, poignard court des ninjas. Le maniement de vos armes s'effectue à l'aide de la souris (ou bien avec un joypad, mais c'est moins pratique). L'utilisation est tellement simple et intuitive que, avec un peu d'entraînement, vous enchaînerez sans difficulté les attaques au corps à corps (kunai) avec celles à l'arme de jet (shuriken)!

LE JAPON EN DIRECT

SWORD MANIAC

Geek Dain règne sur une organisation maléfique portant le nom de Grand Empire de la violence. Il a placé Néo-New York sous sa coupe, et dirige d'une main de maître son armée de mutants, qui fait régner la terreur. Dans ce beat-them-up à scrolling horizontal, vous incarnez Gear, la seule personne au monde capable de venir à bout du Grand Empire. Dieu merci, vous possédez un allié de poids. Non seulement vous êtes un expert en aïdo (l'art martial du sabre), mais vous disposez de surcroît d'un katana doté de pouvoirs surnaturels qui vous permettent toute sorte de coups spéciaux, y compris la possibilité d'atteindre vos adversaires à distance. Vous allez parcourir les tréfonds de la ville, visiter les endroits les plus glauques de cette mégalopole du XXe siècle pour défendre la veuve et l'orphelin! Chaque niveau se termine, comme de bien entendu, par un boss plus virulent que ses congénères. Rien de nouveau sous le soleil Toshiba, mis à part des attaques et des parades originales, inspirées de l'aïdo, et des décors de toute beauté!

Les tourelles automatiques ne sont pas difficiles à détruire. Mais elles sont nombreuses et "arrosent" allégrement le périmètre de surveillance.



Dans l'usine cybernétique, vous affronterez un robot programmé pour éliminer les intrus. Son laser lui permet de vous atteindre à distance. Tout en évitant ses tirs, n'hésitez pas à user (et même abuser) des sauts pour vous rapprocher de lui et engager un corps à corps qui lui sera fatal.

Les combats se poursuivent au sommet d'un immeuble en construction. Vos êtes un expert en aïdo et ces deux lourdauds commencent à regretter leur agression.

TOSHIBA-EMI/SFC

janvier au Japon

Le sabre ne vous sert pas seulement d'arme offensive. Manipulé par des mains expertes, il peut aussi se transformer en arme défensive, et vous servir de bouclier contre les balles de ces voyous à moto.

Il vous faut à présent combattre dans les entrailles de la Terre. A vous de prouver que pour les âmes bien nées, la valeur et le sabre peuvent rivaliser avec des armes de jet!

PHANTASY STAR
THE END OF THE

Après avoir dû vous occuper, dans les épisodes précédents, du problème de Lashik, le roi de Palma, adepte d'une nouvelle religion aux effets néfastes sur la bonne marche du royaume, après avoir enquêté sur l'apparition des bio-monstres en l'année AW 2284, après avoir exploré tous les recoins de Gaïa... vous voilà reparti pour une nouvelle mission!

Cette fois-ci, vous allez diriger deux Chasseurs, agents du gouvernement chargés des opérations spéciales telles que la liquidation des bio-monstres! Ludi est une apprentie Chasseur de seize ans. Cette mission sera sa première "chasse". Laila, quant à elle, est une professionnelle aguerrie. La guilde des Chasseurs les a dépêchées à l'académie de Motabia sans leur fournir plus d'informations. Sur place, elles devront découvrir par elles-mêmes les raisons de leur présence en ces lieux. Puis il leur faudra explorer les sous-sols de l'académie. Han, un jeune homme, les escortera et finira par se joindre à elles. Sa présence leur sera plus que nécessaire pour résoudre une partie des énigmes qui les attendent!

Ce nouvel épisode de la série des Phantasy Star reste fidèle aux précédents. Grâce à son scénario, basé sur un mélange de science-fiction et d'heroic fantasy (d'où son titre!), vous prendrez la tête d'un groupe de cinq aventuriers. Comme auparavant, chacun des personnages possède des points de vie, d'expérience... qui évoluent au cours du jeu. L'interface est des plus simples à utiliser, notamment lors des (nombreux) combats. Des icônes vous permettent de vous protéger, d'attaquer à l'aide d'un sort ou bien avec votre épée, de passer en revue les objets en votre possession... Il ne reste plus qu'à espérer que Sega traduira et distribuera ce nouvel épisode très rapidement!

LES COMBATS

Si l'ensemble du jeu utilise une vue en 3D isométrique, la mise en scène des combats est en revanche différente: vous voyez vos personnages de dos et, dans le fond, les monstres qui les attaquent. A l'aide d'un curseur, vous choisissez un personnage, le type d'action que vous voulez le voir effectuer et son arme (s'il s'agit d'une attaque).

Selon votre style d'attaque et la force du monstre, il vous faudra mener plus ou moins de combats avant de remporter l'assaut. Ici, trois ennemis vous font face.

Lorsque les personnages pénètrent dans un bâtiment, le toit de celui-ci disparaît, laissant apparaître l'intérieur des lieux, toujours en perspective 3D isométrique.

Les décors de Phantasy Star IV sont de petits chefs-d'œuvre. Regardez le soin avec lequel le graphiste a dessiné la mosaïque du sol, ou encore l'ombre du bâtiment sur le sol!

L'académie de Motabia se situe dans une grande palmeraie. C'est ici que vous devrez résoudre la première énigme avant de pouvoir poursuivre votre quête.

IV MILLENIUM

SEGA/MD

17 décembre au Japon

DISCUTEZ AVANT D'AGIR

Lorsque des personnages se rencontrent et doivent échanger des informations, le programme affiche des fenêtres supplémentaires à l'écran pour donner plus de réalisme à ces scènes. Mais vivement la traduction de Phantasy Star IV!

Laila et Ludi sont en grande conversation. Votre fortune actuelle se monte pour le moment à 100 mesetas. Il va falloir occire encore quelques bio-monstres si vous voulez vous enrichir!

Le "gakkutchô" (recteur) de l'académie vous apprendra tout ce dont vous avez besoin au cours de votre quête sur les bio-monstres qui rôdent dans le coin.

Tous les personnages que vous rencontrez ne sont pas forcément amicaux... Méfiez-vous des conseils que certains vous prodiguent, ou votre aventure risque de prendre fin très rapidement!

KONCI

C'est toujours Noë chez KONCI:

Des prix fous sur tous nos titres

Un cadeau surprise pou chaque jeu acheté !!!

Super Famicon

Aladdin	38
Art of fighting	42
Bastard	49
Darius Force	45
Dragon Ball Z	28
Dragon Ball Z 3 Action game	64
Empire strikes back	48
Hunam GP 2	48
Legend of the Ring	46
Macross / Robotech	48
Mortal kombat avec du sang !!!	48
Mario all Stars	28
Fatal Fury 2	48
Rockman X	48
R.Type 3	48
Solstice 2	48
Street Fighter 2 turbo	28
S. Chinese World 2	39
Turtles tournement Fight	46
World Heroes	34
Zombies ate my Neighbors	39

Et plus de 50 titres à 280 F

MD + MEGA CD
MEGA PROMO
Appelez nous !!!

NEO GEO

Fata Fury Spécial 1500
Prix canon sur occasions !!!

KONCI : N° 1 de la VPC
- Llivraison Colissimo 24 / 36 H
- Frais de port : 30 F
- Contre remboursement : 30 F
- Disponibilité immédiate.
- Offre valable dans la limite des stocks.

12 rue Marc Bloch
69007 Lyon
Tel : 78 72 30 88
(de Paris faire le 16)

HIODEN

TELENET/SFC
janvier au Japon

La paix règne au royaume de Makintai, jusqu'au jour où les troupes de Makore passent à l'attaque, envahissant la contrée et massacrant femmes et enfants... Ces guerriers féroces défont l'armée de Makintai et assiègent la forteresse où se sont réfugiés le roi et ses fidèles. Bientôt, le château tombe et seul le prince Richard réussit à s'échapper. Après avoir erré longtemps en vivant clandestinement pour échapper aux hommes de Makore, il parvient à gagner un très ancien fortin abandonné et décide de s'y réfugier. Une nuit, le fantôme d'un ancien guerrier légendaire lui apparaît. Il lui confie un secret qui devrait lui permettre de retrouver son trône en chassant les Makoriens de son pays. Il lui apprend comment convaincre ceux qu'il rencontre de le suivre et de lui obéir. Il fait aussi la connaissance de Béatrix, la fille du dieu des arbres, qui le secondera dans sa mission...

Vous incarnez le prince Richard dans sa quête pour récupérer son trône. L'originalité du jeu réside dans son mode de représentation. Les scènes sont en pseudo-3D isométrique. Une série d'icônes au bas de l'écran vous permet de diriger vos troupes, de les faire se reposer ou, au contraire, de combattre, de battre en retraite ou de se placer en mode Défense... C'est également grâce à ces icônes que vous choisirez l'ordre de marche (file indienne, le prince en tête ou, au contraire, à l'abri derrière ses hommes...). Au cours de vos rencontres avec l'adversaire, vous vous emparerez de nombreux trophées de guerre (armures, armes, clés, potions...) que vous pourrez répartir entre vos hommes. Lorsque deux équipes participent à la quête, l'écran est partagé en deux fenêtres.

Certes, les graphismes sont plutôt "petits", mais ils sont fins et colorés. Les icônes en bas de l'écran vous permettent de communiquer, de vous battre, de négocier ou de vous emparer d'objets. En mode 1 joueur, la partie droite de l'écran est en auto-mapping.

Lorsque deux équipes sont présentes, la progression de chacune est indépendante. La palette d'icônes est alors plus réduite, mais des flèches permettent de faire défiler l'ensemble des options.

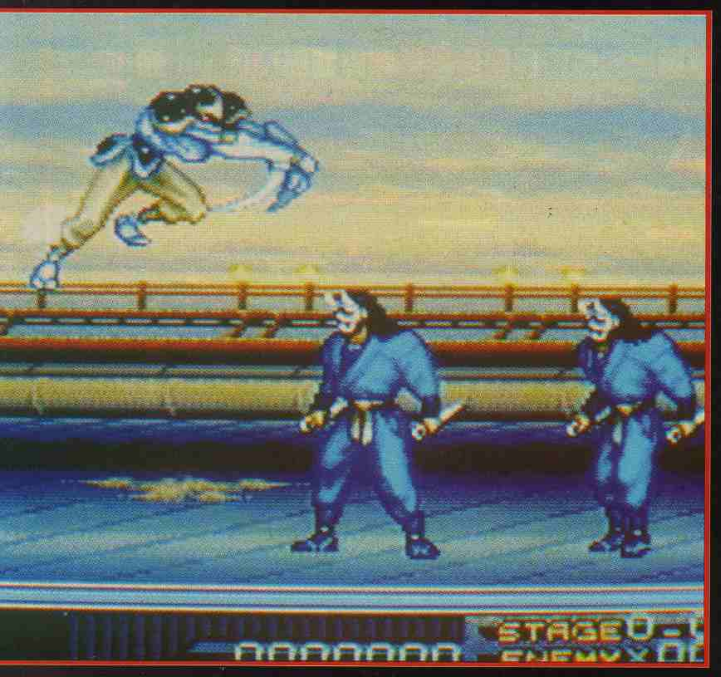
La petite troupe d'aventuriers se dirige vers un nouveau donjon. Il faudra l'explorer et le purger des troupes adverses qu'il abrite.

Voici le terrain qu'il vous faudra quadriller et explorer. Cette carte est très utile pour mettre en place vos stratégies.

Pour le moment, l'éditeur Telenet n'a prévu de commercialiser que cette version japonaise. Il est possible qu'une adaptation anglaise soit réalisée par la suite. Tout dépendra du succès rencontré par le jeu au pays du Soleil-Levant.

RIORS

Ninja est en train de mettre une patate à un adversaire au faciès particulièrement souriant. Les combats l'ont mis à rude épreuve: son avant-bras cybernétique apparent en est la preuve.



La version SFC est sans conteste la plus belle et la plus jouable! Les positions et mouvements des différents protagonistes ont été redessinés et améliorés par rapport à la version arcade.

LE PARTENAIRE DE VOS JEUX

GAME PARTNER

94 Av. de Clichy 75017 PARIS Tél. 42.63.41.08

SEGA | NINTENDO

TOUTES NOS CONSOLES A PRIX COUTANTS

NOUVEAUTES

ROBOCOP VS TERM. M.D.	449 F
WINTER OLYMPICS M.D.	449 F
OTTIFIANTS M.D.	449 F
GAUNTLET 4 MD	449 F
ZOMBIES M.D.	399 F
STRIDER 2 G.G.	269 F
WINTER OLYMPICS G.G.	299 F
ROAD RUNNER G.G.	299 F
LIVRE DE LA JUNGLE G.G.	299 F
JUNGLE BOOK M.S.	299 F
ROBOCOP VS TERM. M.S.	299 F

JEUX NEUES M.D.

DRAGON'S FURY	395 F
SNAKE RATTLE N ROLL	399 F
ASTERIX	399 F
FIFA INT. SOCCER	449 F
SUMMER CHALLENGE	349 F
SHINOBI III	399 F
ZOOL	449 F
SONIC SPINBALL	449 F
ROCKET KNIGHT ADV.	399 F
DAVIS CUP	399 F
X MEN	399 F
BUBSY	399 F
TINY TOON	395 F
COOL SPOT	399 F
CHUCK ROCK II	399 F

1er PRIX NEUFS

ROLLING THUNDER II M.D.	169 F
CRUE BALL M.D.	159 F
BATMAN M.D.	199 F
J. BOND 007 M.D.	165 F
SUNSET RIDERS M.D.	159 F
UNIVERSEL SOLDIER M.D.	219 F
SPLATTER HOUSE 2 M.D.	199 F
SPEED BALL M.D.	165 F

NOS OCCASIONS M.D.

F22 INTERCEPTOR	219 F
JOE MANTANA	149 F
MOONWALKER	199 F
PREDATOR II	139 F
ROAD RASH II	259 F
SUPER SHINOBI	139 F
THUNDER FORCE IV	229 F
SPLATTER HOUSE II	79 F

NOUVEAUTES

POUR LES NOUVEAUTES NINTENDO ET SEGA APPELEZ LE 42 63 41 08

JEUX NEUES S. NES

FIGHTING SPIRIT	490 F
SUPER WIDGET	469 F
BUBSY	450 F
NHLPA HOCKEY	450 F
SUPER MARIO ALL STARS	390 F
NIGEL MANSELL'S W. CHAMP.	399 F
STARWING	299 F
SIM CITY	390 F
F1 POLE POSITION	479 F
MARIO PAINT	390 F
COOL TROOP	450 F
ALADDIN	450 F
ERIC CANTONA	469 F
CONSOLE S/NES SANS JEU	589 F
CONSOLE S/NINT. + 1 JEU	690 F

NOS OCCASIONS S. NES

POPULOUS (US)	199 F
SUPER CONFLICT (US)	149 F
TAZMANIA (US)	219 F
FATAL FURY (US)	199 F
STAR WARS (US)	229 F
S. GHOULS N GHOSTS (US)	189 F
ACTRAISER (US)	169 F
ZELDA (US)	269 F
STARWING	199 F
PILOTWINGS	199 F
CONTRA III (US)	250 F
S. FORMATION SOCCER (J)	229 F

NEO GEO ..... 2 490 F
FATAL FURY SPECIAL .. 1 590 F
OU
NEO GEO + FATAL FURY SP
3 690 F

ACHAT ET VENTE
TEL. 42 63 41 08

Nom:.....
Prénom:.....
.....
CP:.....
Ville.....
Tél:.....

BON DE COMMANDE

Qté	Titre / Console	Prix
	Frais de port	30F
	Total à payer	

IMPORTANT: Certains titres nécessitent un adaptateur pour jouer sur Super Nintendo.

C+28

SOUND FANTASY

NINTENDO/SFC

février au Japon

Avec Sound Fantasy (qui s'est appelé un moment Sound Factory), Nintendo essaie de rééditer le coup de Super Mari Paint, c'est-à-dire de proposer un produit pour la Super Famicom qui ouvre des horizons autres que les jeux purs e durs. Ce programme permet de s'initier au B.A.-BA de la musique, ce qui devrait séduire une partie des parents-qui-criti quent-les-jeux-vidéo-qui-rendent-débiles-et-épileptiques-comme-le-monsieur-l'a-dit-à-la-télé, tout en conservant un côt ludique indéniable. Mario et ses amis ne sont plus requis pour animer cette cartouche. A leur place, vous pourrez diriger de insectes, amateurs de couleurs et d'harmonies. Le jeu comprend en fait trois sous-jeux, tous basés sur la création de mélo dies simples: Pix Quartet, Beat Hopper et Star Fly.

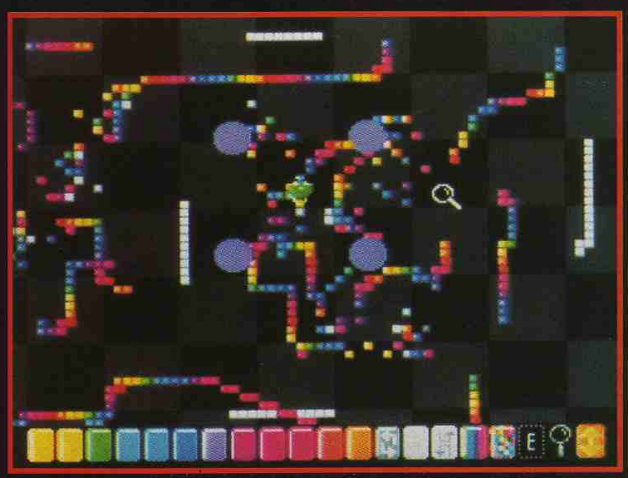
PIX QUARTET

Pix Quartet vous permet de transformer des dessins en musique! Grâce à la souris, vous dessinez des figures et quatre insectes se ruent sur les traces que vous laissez sur votre passage pour tenter de les dévorer. Vous disposez, pour vos gribouillages, d'une palette de quinze couleurs. Chaque teinte correspond à une note différente (le rouge est un la, le vert un mi...), tandis que les quatre insectes incarnent chacun un instrument. Vous choisissez vos insectes parmi seize. Chacun d'entre eux possède ses propres sonorité et vélocité. Vous avez la possibilité, si vous le désirez, de garder une trace de votre dessin.

Seize insectes vous sont proposés, mais vous ne pourrez en utiliser que quatre simultanément.

Au bas de l'écran, vous disposez de votre palette de couleurs et de notes de musique. L'icône portant la lettre "E" vous permet d'effacer une note. La loupe vous permet d'y voir un peu plus clair dans cette série de pointillés de couleur!

Place à votre imagination! Vous pouvez vous lancer dans des figures géométriques...



... ou bien préférer des constructions plus linéaires!

LE JAPON EN DIRECT

BEAT HOPPER

Dans Beat Hopper, vous devrez guider un insecte monté sur ressort. Il se déplace en sautant de dalle en dalle. Chacune d'entre elles possède une couleur correspondant à une note spécifique. D'après le fond sonore, vous devez suivre la mélodie en rebondissant sur les dalles adéquates, c'est-à-dire sur celles qui vont produire la note attendue. A chaque fois que vous y parvenez, vous faites disparaître la dalle concernée. Le but consiste ici à éliminer toutes les dalles présentes à l'écran, afin de passer au niveau suivant.

Lorsque la dalle correspond effectivement à la note attendue, elle disparaît!

Vous voilà, chevauchant votre ressort! A vous de jouer, en suivant la mélodie et sans faire de fausse note.

STAR FLY

Ce troisième jeu dans le jeu, Star Fly, vous propose d'incarner une petite mouche qui dispose d'une baguette magique. Vous devez la diriger dans la nuit grâce à sa baguette, et "allumer" des étoiles, un peu à la manière du Petit Prince de Saint-Exupéry. Bientôt, les unes après les autres, elles "éclosent" et vous entendez une mélodie. Selon leur position dans le ciel et leur ordre, vous pouvez réaliser des airs plus ou moins mélodieux. Si vous arrivez à créer une "constellation" particulièrement harmonieuse, vous pourrez toujours la sauvegarder afin de pouvoir la réécouter plus tard.

Votre petite luciole, après s'être baladée à travers tout l'écran et avoir semé sa série d'étoiles...

... les voit éclater en musique et en lumière!

MEGA soft

12, rue de rempart 68000 COLMAR
TEL: (16)89.23.15.35 FAX: (16)89.23.93.00

SUPER NES

ACTRAISER 2 US	TEL
ALADDIN FR	445
ART OF FIGHTING	TEL
BATTLETOADS 1 FR	445
BATTLETOADS 2 US	TEL
BOMBER MAN FR	375
BUBSY FR	440
CANTONA FR	450
CLIFFHANGER FR	440
CHOPLIFTER III	TEL
COOL SPOT FR	445
DRAGON BALL Z2 FR	485
DRAGON BALL Z3	TEL
EMPIRE STRIKE BACK	TEL
EQUINOX	TEL
F1 POLE POSITION FR	485
FINAL FIGHT 2	TEL
FLASH BACK FR	440
GOOF TROOP FR	440
GP 1 FR	480
JURASSIC PARK FR	440
LAMBORGHINI FR	470
LEGENDS OF THE RING	TEL
MARIO ALL STARS FR	385
MIGHT AND MAGIC 2 FR	520
MORTAL KOMBAT FR	540
Mr NUTZ FR	395
NBA JAM	TEL
NIGEL MANSELL FR	445
PALADINS QUEST	TEL
PINK PANTHER	TEL
POP'N TWIN BEE FR	445
RANMA 1/2 2 FR	449
RAMNA 1/2 3	TEL
SUNSET RIDERS	TEL
SECRET OF MANA	TEL
SOLTICE 2 US	TEL
SUZUKA 8 HOURS	TEL
STAR WING FR	290
STREET FIGHTER 2T FR	485
THE LOST VIKING FR	445
TMHT TOURNEMENT FIGHTER	TEL
TOP GEAR 2 US	TEL
WORLD HEROES FR	TEL
YOSHI SAFARI (SC) FR	390
YOUNG MERLIN	TEL
ZOMBIES US	TEL

NEO GEO

FATAL FURY 2	1390
FATAL FURY SPECIAL	1590
SAMOURAI SHOW DOWN	1540
SENGOKU 2	1350
SUPER SIDE KICK	1390
3 COUNT BOUT	1390
VIEW POINT	1490
WORLD HEROES 2	1300

AMIGA CD 32
3 DO
JAGUAR D'ATARI
OU POUR D'AUTRES TITRES, APPELEZ-NOUS

ACCESSOIRES

ACTION REPLAY PRO SN	330
CDX PRO 2.0	TEL
ADAPTATEUR 60Hz SN	120
2 MANETTES SANS FIL SN	250
MANETTE JB-KING SN	470
SOURIS SN	149
RALLONGE A ENROULEUR SN	70
ACTION REPLAY MD	330
2 MANETTES SANS FIL MD	260
MANETTE 6 BOUTONS MD	120
SG PROGRAMPAD 2	330

BON DE COMMANDE à retourner à MEGASOFT

Titres des jeux et désignation de la console	PRIX
Frais de port : 30 F / Néo Géo : 50 F / Contre remb : + 30 F **TOTAL**	

Je règle par : ❒ chèque ❒ mandat ❒ contre remb.
Signature : Carte bleue N° .....
(des parents pour les mineurs) Date d'expiration : ...../..... C+28

Nom :..... Prénom :.....
Adresse :.....
Code Postal : ..... Ville : .....Tel : .....

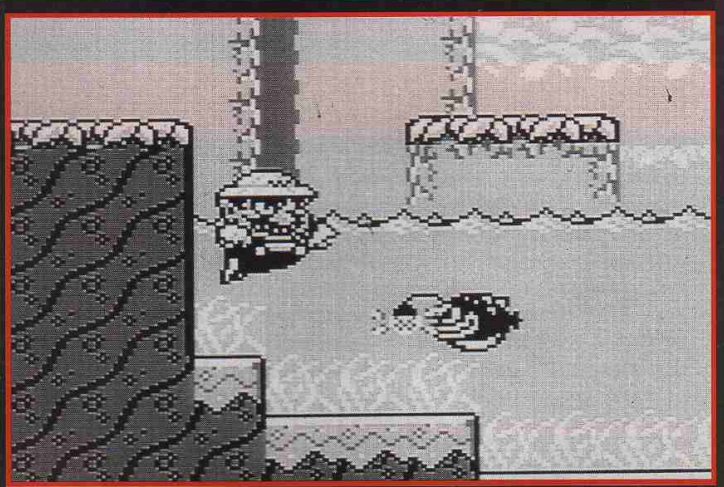
SUPER MARIO

Un nouveau jeu de Nintendo, c'est toujours un événement, et encore plus lorsqu'il s'agit d'un épisode de la saga Mario! Cette fois-ci, ce sont les possesseurs de Game Boy qui sont à l'honneur. Messieurs les plombiers portables, à vous de jouer!

En janvier, Nintendo commercialisera au Japon Super Mario Land 3. Or, en réalité, le titre de cette cartouche est parfaitement inadapté. Il a été choisi dans un but purement mercantile, afin que le soft profite de la formidable notoriété de Mario auprès du grand public. En fait, il aurait dû s'appeler Wario Land! Le héros n'est pas, comme jusqu'à présent, Mario, le célèbre plombier aux moustaches de séducteur italien. Vous dirigez au contraire l'infâme Wario, ennemi juré de Mario. Il n'est autre que le double du débonnaire Mario, tombé du mauvais côté de la Force, comme en témoigne l'initiale de son nom, un W, qui n'est qu'un M inversé. Physiquement, il ressemble à Mario, mais arbore des sourcils patibulaires et des oreilles pointues qui le font ressembler à un elfe ou à un émule de Mr Spock. De son côté, le charmant Mario se contente toujours de donner des coups de poing dans les briques. La violence n'est pas son truc. Au pire, il saute sur les diverses bestioles qu'il doit affronter dans sa quête, ce qui est quand même plus "soft" qu'un grand splashhh! dans la figure. Wario, lui, est bien plus brutal, et distribue allègrement les coups de pied. Il possède même une super-attaque: un coup d'épaule qui lui permet de réduire au silence les plus coriaces de ses adversaires. Sa quête est aussi beaucoup plus intéressée que celles auxquelles on était habitué jusqu'alors. Si le but de Mario était généralement de porter secours aux personnes en danger, notamment Luigi et la princesse, celui de Wario est carrément trivial. Il s'agit tout simplement de s'enrichir! Wario a entendu parler d'un trésor fabuleux, caché depuis des siècles par des pirates. Il part à sa recherche, bien décidé à écraser tout ce qui pourrait gêner sa progression. La découverte de certains items lui permettra de voler dans les airs sur de courtes distances. Il peut aussi nager sous l'eau. Comme dans la plupart des jeux Nintendo de ce type, chaque niveau est bourré de salles secrètes, de Warp Zone... Un must!

ATTENTION, DANGER: PLOMBIER VIOLENT!

Au contraire de Mario, connu pour sa grande clémence, Wario ne prend pas de gants pour liquider toutes les sales bêtes qui se trouvent sur son passage. Attention, les scènes qui suivent pourraient émouvoir les âmes sensibles!



Sur le faciès un peu crispé de Wario, un sourire apparaît à la vue de ce poisson abyssal qui a l'outrecuidance de penser qu'il peut lui empêcher l'accès des mers!

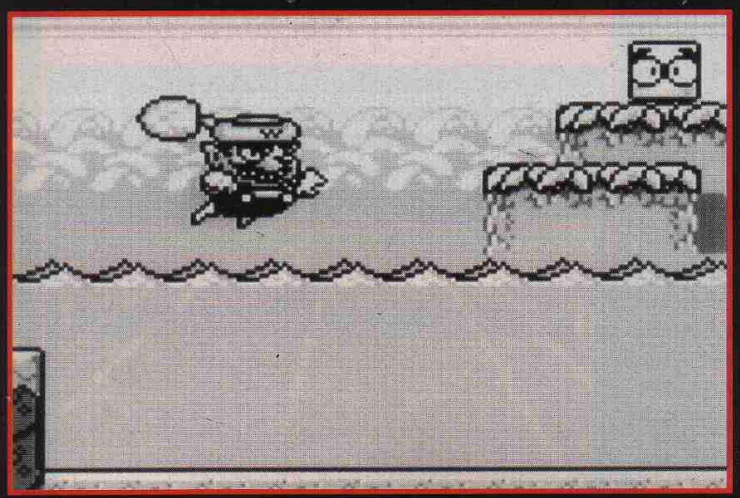
Ici encore, on ne donne pas vraiment dans la dentelle: coups de pied pour dégommer toutes les bestioles qui patrouillent, la lance à la main, sur les différentes plates-formes de cette colline.

Et c'est reparti pour une petite distribution de baffes sous un ciel étoilé! Les graphismes sont simples, mais vraiment soignés.

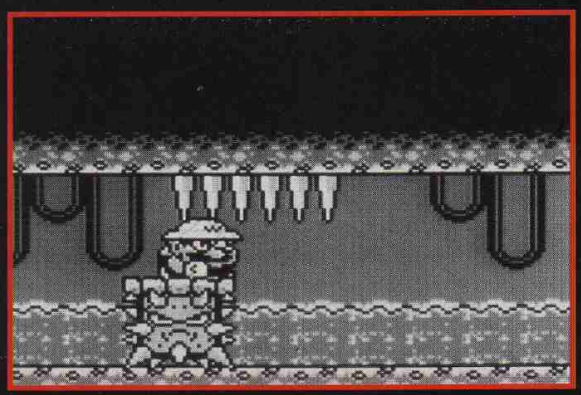
LAND 3

NINTENDO/GB
janvier au Japon

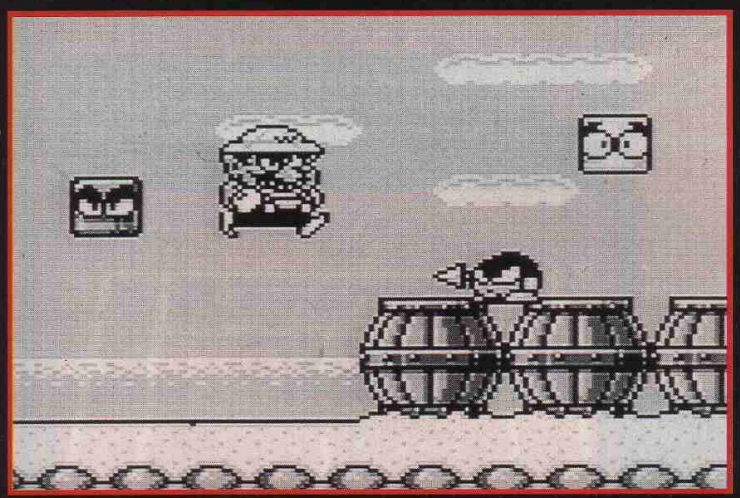
LE JAPON EN DIRECT



On retrouve bien ici l'une des obsessions des développeurs de la saga Mario: les couvre-chefs bizarres qui dotent le héros de pouvoirs spéciaux.



Un moyen de transport original, mais n'oubliez pas que vous êtes dans une caverne et baissez-vous à temps!



Taper sur les briques spéciales, enjamber les obstacles et éjecter les Pas-beaux de l'écran! Pas de problème, on est bien dans un Mario!

Un Marioland sans cavernes à explorer, échelles à escalader et passages secrets à découvrir? Impossible! Le décor du fond rappelle Super Mario World sur SNIN.

200 CONSOLES et CARTOUCHES DE JEUX À GAGNER !

Spécial Hiver 199

Joue et gagne en appelant au :

36.68.11.66

des consoles Méga CD2, Super Nintendo, Jaguar

C'est facile, appelle vite au :

36.68.10.39

Joue et gagne des consoles Mégadrive, Néo-Géo, 3DO

Et chaque jour, gagne des cartouches de **jeux vidéo** sur le **3615** 7 sur 7

CODE BONUS : 123

MEPROCOM

ESU O NERUE!

TELENET/SFC
décembre au Japon

Cette simulation de tennis porte le nom d'une héroïne de manga fort célèbre voilà une dizaine d'années au Japon. Cette championne de tennis affronte en simple ou en double toutes les prétendantes au titre de meilleur joueuse de la planète. L'intérêt de cette cartouche consiste moins en l'utilisation de personnages de manga nippon qu'en la présence d'un DSP (processeur spécialisé dans les calculs qui permet, entre autres, des animations en 3D ultrarapides) du même style que celui qu'intègre le célébrissime StarWing.
Grâce à ce procédé, Esu O Nerue profite de rotations fluides et prestes du terrain et, surtout, d'une mise en scène telle que l'angle de vision suit la balle! Mais, en revanche, le décor autour du terrain est assez sommaire! Au cours des parties, vous pourrez vous mesurer à neuf autres champions de la raquette. Coup droit, lob, revers... toute la panoplie du joueur de tennis est disponible!

LE SUIVI CAMÉRA

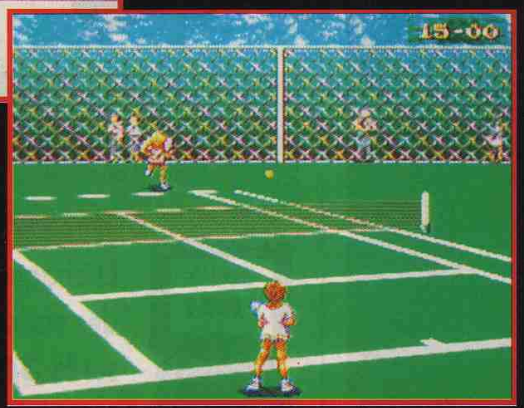
Grâce aux performances de cette cartouche dopée par un DSP intégré, le jeu vous offre un "suivi caméra" qui garantit l'intérêt des parties. Et toutes ces rotations et zooms profitent d'un scrolling très fluide.

Vous disposerez pour ce premier match sur terre battue d'une vue relativement classique. A noter que la plupart des personnages de cette cartouche sont de sexe féminin.

Un petit double, ça vous tente? Pas de problème! Voilà que la caméra vient de prendre de l'altitude. Vision idéale pour être à même d'englober la situation dans son ensemble.

Service canon pour une vedette des courts! Mis à part le dessin des personnages, les graphismes sont réduits à leur plus simple expression. Cela n'est pas bien gênant.

Avant le début du match, vous avez droit à une présentation des joueurs.



Sur gazon ou sur terre battue, il vous faudra faire vos preuves! Notez comme la représentation des sportives est réaliste et précise.

Bien sûr, il vous faudra attendre la version française pour profiter de ces quelques précieuses indications!

Vous avez maintenant la possibilité de découvrir chez vous le plus excitant des jeux d'arcade à travers l'action hyper réaliste et intense des justiciers de la rue!

* 1 revolver fourni dans la boîte de jeu
* possibilité d'acquérir un deuxième revolver pour un mode 2 joueurs complètement fun!!

LETHAL ENFORCERS

En tant que policier, vous devez tester votre adresse au tir contre les plus dangereux criminels de la ville dans une bataille de réflexe sur différents niveaux. Une importante mission vous est confiée: faire régner la justice. Alors, soyez plus rapide que votre ennemi ou vous le regretterez si vous tenez à la vie.

Bientôt disponible...

MEGA-CD

SEGA MEGA DRIVE

KONAMI

Distribué par Sega France, 19 - 21 rue du Colonel Pierre Avia, 75275 Paris

"SEGA, MEGADRIVE AND MEGA CD ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. KONAMI® IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
LETHAL ENFORCERS™ IS A TRADEMARK OF KONAMI. © 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED."

BARE KNUCKL

Welcome to Bare Knuckle III, alias Street of Rage III! Dans un futur lointain, une organisation parallèle, portant le nom de Syndicat, étend ses ramifications à travers le monde, faisant régner l'injustice et transformant les cités en lieux de débauche et de perdition. Derrière le Syndicat, se cache l'insaisissable Mr X. Face à cette situation alarmante, à qui peut-on faire appel? Non pas aux Ghostbusters, mais à Bare Knuckle! Cette fois-ci, l'équipe d'intervention est à choisir parmi quatre candidats: un balèze, une furie, un géant asiatique assez spécial et un gamin! Rassurez-vous, ils savent tous se battre et ont largement fait leurs preuves! En mode 2 joueurs, vous bénéficierez de la force de frappe d'un mini-commando puisque les deux joueurs participent en même temps à la distribution de taloches. Le jeu comprend sept niveaux, chacun d'entre eux étant composé de trois zones distinctes. A chaque fois, un boss viendra vous féliciter personnellement et... chaleureusement! Comme dans les épisodes précédents, vous pourrez ramasser des tas de babioles pour taquiner vos amis les Pas-beaux. Battes de base-ball, cocktails Molotov, barres de fer, couteaux... Amateurs de bastons de rue, faites chauffer votre pad et votre Megadrive: Bare Knuckle III arrive!

Axel est en train de finir un Pas-beau pendant que Sammy se promène à l'autre bout de l'écran.

TÊTES À CLAQUES!

Vous devez choisir le héros que vous incarnez parmi quatre spécialistes des affrontements urbains. En mode 2 joueurs, chacun contrôle un personnage. On retrouve les grands classiques, Axel et Blaze. Adam et Max sont, quant à eux, tombés héroïquement, et dans la fleur de l'âge (snif!) durant les précédents épisodes!

Axel possède toujours son redoutable coup de poing du Dragon. Il peut porter facilement des attaques au niveau du sol.

Blaze, qui joue les Chun Li en projetant des boules d'énergie, raffole des projections et balance des coups de pied... renversants.

Sammy (maillot jaune) est un survivant du deuxième épisode. Toujours aussi doué en patins à roulettes, il exécute des sauts vrillés ou bien se place le dos au sol et tourne sur lui-même, balayant tout.

Zan, le petit dernier, est un Asiatique de haute taille, qui possède la particularité de pouvoir électrocuter ses adversaires. Cette espèce de cyborg donne aussi de ravageurs coups d'épaule.

"J'ai des mœurs un peu spéciales. J'espère que je ne vous choque pas!"

Axel peut se mettre presque au niveau du sol quand il s'agit de finir un Pas-beau!

Vous pouvez récupérer les engins de l'adversaire, comme cette moto trial que monte Blaze.

III

SEGA/MD

mars au Japon

PAD 6 BOUTONS ET ACTIVATOR

En plus des pads habituels, Bare Knuckle III vous permet de configurer le jeu pour deux systèmes de contrôle signés Sega. Tout d'abord, le jeu est compatible avec le Pad 6B, le contrôleur à six boutons qui a vu le jour à l'occasion de la sortie de SF II sur Megadrive. Dans un style moins classique, le jeu est également compatible avec l'Activator, gadget supersonique qui ne devrait plus tarder à être commercialisé! Vous pourrez alors gesticuler, votre corps coupant une série de faisceaux infrarouges, pour contrôler votre héros.

Axel sort du trou, où il venait de tomber, pendant que Zan distribue les pêches.

Blaze vient de se prendre un pain. Heureusement, Axel reste vaillant à la tâche.

UNE CARTOUCHE BIEN REMPLIE!

Bare Knuckle III contient plus de 24 méga de données (c'est-à-dire 3 méga-octets). La plupart des jeux sur MD font entre 8 et 12 méga. Un jeu 24 méga vous donne déjà la certitude qu'il y a un minimum de codes dedans! Pourquoi une si grosse cartouche? Tout simplement parce que Sega a peaufiné les animations, tout en offrant un jeu assez long. Le héros bénéficie de 8 méga pour que ses animations soient très fluides et ses attaques variées. Les Pas-beaux ne remplissent que six méga (à titre de comparaison, la cartouche entière du premier Street of Rage faisait quatre méga!). C'est normal: il y a plus de caractères, mais leurs animations sont moins détaillées que celles des quatre défenseurs de l'ordre. A quoi sert la place restante, vous demandez-vous, curieux et non moins malins lecteurs? C'est là qu'on place les décors de fond, le programme qui anime et gère toute cette usine à gaz, les zolies muziques, les Cheat Mode et autres codes pour aller directement au boss de fin de niveau...

Cette attaque de Zan lui permet de donner un coup d'épaule très puissant en une fraction de seconde. Très utile pour se débarrasser d'un groupe de Pas-beaux un peu trop pressant!

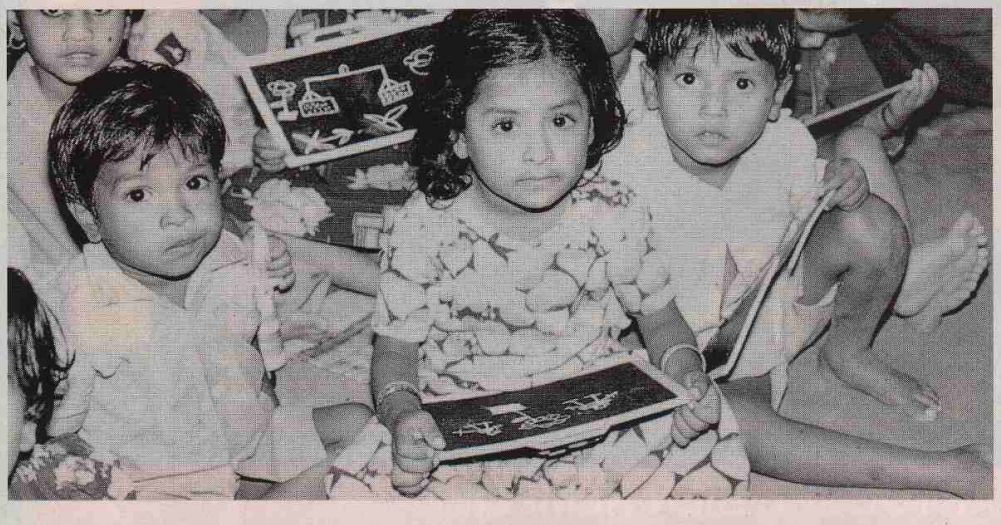
Le coup de poing du Dragon-de-Feu-de-la-Mort-qui-tue, signé Axel, lui permet de démanteler, pièce après pièce, le bulldozer.

COMMUNIQUÉ

Quand les enfants ne vont pas à l'école, c'est tout un peuple qui ne grandit pas...

Parrainer un enfant du-bout-du-monde

En Afrique, en Inde, des milliers d'enfants ne savent ni lire, ni écrire, ni compter.
Des milliers d'enfants n'ont tout simplement pas d'avenir devant eux.
Depuis plus de 10 ans, Aide et Action refuse cette fatalité et favorise, par des actions concrètes, la scolarisation des enfants du-bout-du-monde.



Parrainer un enfant avec Aide et Action, c'est l'emmener sur le chemin de l'école. Le parrain connaît l'enfant qu'il prend en charge, il le suit le temps de sa scolarité primaire, il lui donne une chance d'avenir dans son village, dans son pays.

Le parrainage repose sur un principe simple : le parrain s'engage à verser 100 F par mois. Il reçoit le dossier personnel de l'enfant ainsi que sa photo. La situation familiale et l'environnement de cet enfant lui sont brièvement retracés. Ensuite, trois fois par an, l'enfant envoie une lettre à son parrain : des dessins, puis au fil de ses progrès de petits mots sur sa vie, son travail... Les appréciations de son instituteur permettent de suivre sa scolarité. Et bien sûr, s'il le souhaite, le parrain peut répondre à son filleul. De lettre en lettre, un lien s'établit entre le parrain et l'enfant.

De son côté, Aide et Action informe régulièrement le parrain sur ce qui est réalisé à l'école : construction d'une salle de classe, organisation de la coopérative scolaire, formation des enseignants. Par ailleurs, des actions sont entreprises dans le village du filleul. Elles profiteront à toute la communauté : installation de pompes à eau, alphabétisation des parents, formation aux techniques agricoles.

Vous désirez, vous aussi, offrir à un enfant du-bout-du-monde de vraies chances d'avenir, le suivre pas à pas le temps de sa scolarité primaire ? Rejoignez les 47 000 parrains d'Aide et Action et remplissez le coupon ci-dessous. Très prochainement, vous recevrez le dossier et la photo de votre filleul.

Jean Claude Buchet
Directeur

AIDE ET ACTION A REÇU LE PRIX CRISTAL.
Transparence des comptes, rigueur dans la gestion, respect des engagements pris à l'égard des parrains comme des filleuls sont les lignes de conduite qui depuis 10 ans guident le travail d'Aide et Action, première association de parrainage en France. En 1990, Aide et Action a reçu le prix Cristal de la transparence de l'information financière, décerné par la Compagnie Nationale des Commissaires aux Comptes.

Aide et Action est une association humanitaire, apolitique et non confessionnelle. Vos dons sont déductibles de vos impôts dans les limites prévues par la loi. Un reçu fiscal vous sera adressé chaque année.
Aide et Action est titulaire d'un compte à la Fondation de France n° 60/1168.

Aide et Action
L'ECOLE, UN CADEAU POUR LA VIE

BRUNO MEURA / Emplacement offert gracieusement par le support.

DES CENTAINES D'ENFANTS ATTENDENT ENCORE LE PARRAIN OU LA MARRAINE QUI LES AIDERA A PRENDRE LE CHEMIN DE L'ECOLE. MERCI DE COMPLETER LE BON CI-DESSOUS ET DE LE RENVOYER A : AIDE ET ACTION - 67 boulevard Soult - 75012 PARIS -Tél. (1) 40 19 04 14

A RENVOYER

☐ **OUI,** je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde. Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Merci de m'adresser le dossier comportant la photo de mon filleul.

☐ Envoyez-moi la documentation complète sur Aide et Action.

☐ Je ne peux pas parrainer un enfant maintenant, mais je vous envoie un don de :

☐ 150F ☐ 300F ☐ 500F ☐ Autre.....F

Ce don servira au financement d'actions prioritaires.

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M. _____
(en majuscules S.V.P)

Prénom _____

N° _____ Rue _____

_____

Code Postal |_|_|_|_|_| Tél. _____

Ville _____

Profession (facultatif) _____

C+28

Bon à découper et à renvoyer à Aide et Action : 67, boulevard Soult - 75012 PARIS

BEAT The BEST
LUDI SPORT

Blanco WORLD CLASS RUGBY

Toutes les règles du rugby sont respectées :

Vous pouvez jouer :
- En championnat du monde, avec toutes les équipes du dernier Championnat
- En match amical, où la bonne humeur sera de rigueur
- Dans une league nationale
- ou dans une Coupe !

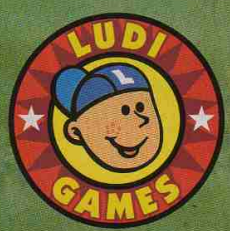
Choisissez :
- Votre équipe
- Les caractéristiques de vos joueurs
- Votre stratégie de jeu
- Le type de pelouse

Et on y va !.. Vous visualisez le match comme si une caméra était placée dans un angle à 45° au dessus du terrain... Les poteaux et les lignes avancent ou reculent suivant un zoom spectaculaire, propre à la Super Nintendo... Mais n'oubliez pas, vous pouvez être expulsé pour geste maladroit ou malveillant !

Le rugby, un sport de voyous pratiqué par des gentlemen !

Le 1er jeu de rugby sur console

36.15 LUDI GAMES



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

NOUVEAU !!! NEW !!! NOUVEAU ... NEW ... NOUVE

APPEL
VITE AU
36-68 68
(2,19 Frs une m
JOUE et GAGN
Top des T
des conso
(Néo-Géo, Jag
Méga CD II, 3D
et tous les j
LUDI GAN
(F1 Pole Posi
Eric Canton

36-68 68 77 C'EST FACILE, C'EST T

Photo Presse-Sport

ESPACE 3 games

SUPER NES USA

SUPER NES USA
+ Prise péritel + 1 manette
990 F
SUPER NES USA
+ Prise péritel +1 manette + STREET FIGHTER II TURBO
1469 F

SUPERSCOPE + 6 JEUX	**299 F**
MANETTE CAPCOM/6 BOUTONS	**590 F**
MANETTE SUPER 4	**99 F**

ACTRAISER 2	495,00
ADDAMS FAMILY 2	395,00
AMAZING TENNIS	395,00
AMERICAN GLADIATORS	395,00
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	495,00
BUBSY	429,00
CALIFORNIA GAMES	395,00
CAPTAIN OF AMERICA	495,00
CHAMPION SHIP POOL	495,00
CHESTER CHEETAH	395,00
CHUCK ROCK	395,00
CLAYFIGHTER	495,00
CLIFHANGER	495,00
COOL WORLD	395,00
DRACULA	495,00
DR FRANKEN	495,00
EQUINOX	495,00
EVO	539,00
FATAL FURY	495,00
GPI	495,00
GODS	395,00
GOOF TROOP	495,00
GREAT WALDO SEARCH	395,00
HIT THE ICE	395,00
HYPER VOLLEY BALL	TEL
JIM POWER : THE LOST DIMENSION	495,00
KING ARTHUR'S WORLD	495,00
MARIO IS MISSING	395,00
MECH WARRIOR	495,00
MEGAMAN X	TEL
MICKEY MISTICAL QUEST	449,00
NBA SHOWDOWN	549,00
NHPLA 94	495,00
OUTLANDER	395,00
PALADDIN'S QUEST	495,00
OUT OF THIS WORLD	395,00
PHALANX	395,00
ROAD RUNNER DEATH VALLEY	395,00
ROBOCOP VS TERMINATOR	495,00
ROCK AND ROLL RACING	495,00
ROCKY RODENT	495,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	590,00
RUN SABER	495,00
SECRET OF MANA	590,00
SHADOW RUN	TEL
SHANGHAI	395,00
SIM ANT	495,00
SIM EARTH	539,00
SONIC BLASTMAN	395,00
STAR FOX	299,00
STREET COMBAT	395,00
STRIKER	495,00
SUNSET RIDERS	495,00
SUPER BOMBERMAN + MULTITAP	590,00
SUPER EMPIRE STRIKE BACK	590,00
SUPER GOAL	395,00
SUPER STRIKE EAGLE	495,00
TAZMANIA	495,00
TERMINATOR	395,00
TERMINATOR 2	495,00
THE 7TH SAGA	TEL
TMNT : TOURNAMENT FIGHTERS	549,00
TOM & JERRY	395,00
TONY MOLA SOCCER	495,00
TOP GEAR 2	495,00
TOYS	495,00
UTOPIA	495,00
WINGS COMMANDER2	495,00
WOLFCHILD	495,00
YOSHI'S COOKIE	449,00
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR	495,00

GENIAL !!!

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches US et Japonaises
fonctionne également avec SUPER MARIO KART et STAR FOX
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 79 F – AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES :GRATUIT ou pour l'achat de 2 jeux SNES ou SFAM,1 rallonge pour manette SNES, SFAM ou SNIN avec enrouleur
ADAPTATEUR DATEL 60 HZ : 149 F
AVEC 1 JEU ACHETE : 99 F

LE COIN DES PROMOS !

SUPER PROMO SUPER NES !

ACTRAISER	395,00
DESERT STRIKE	390,00
GHOULS AND GHOSTS	199,00
GRADIUS III	199,00
JAMES BOND JR	199,00
KABLOO EY	199,00
LETHAL WEAPON 3	299,00
NCAA BASKET BALL	299,00
PIT FIGHTER	199,00
POWER MOVES (POWER ATHLETE)	299,00
PUSH OVER	299,00
RACE DRIVING	250,00
ROAD RIOT	199,00
SKULJAGGER	199,00
SUPER TURICAN	299,00
STREET FIGHTER 2	299,00
STAR WARS	399,00
WARSPEED	199,00

GIGA PROMO SUPER FAMICOM !

ACTION REPLAY PRO + NIGEL MANSEL	**590 F**
BATMAN RETURN	**199,00**
DRAGON BALL Z 2	**399,00**
AXELAY	299,00
BLUES BROTHERS	299,00
BRASS NUMBER	250,00
CASTELVANIA IV	199,00
COMBATRIBES	299,00
DEAD DANCE	299,00
FINAL FIGHT 2	**199,00**
FLYING HERO	299,00
IMPERIUM	199,00
OUT OF THIS WORLD	299,00
PRINCE OF PERSIA	199,00
RAMNA 1/2 1	449,00
ROYAL CONQUEST	199,00
RUSHING BEAT	179,00
RUSHING BEAT 2	299,00
SMASH TV	199,00
SUPER DOUBLE DRAGON	299,00
STAR WARS	399,00
TINY TOON	390,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM
+ Alimentation+ Prise péritel **1390 F**
SUPER FAMICOM
+ 1 cartouche au choix (valeur maxi de 590 F) **1790 F**

ART OF FIGHTING	590,00
BASTARD	690,00
DRAGON BALL Z 3	**690,00**
EXHAUST HEAT 2	490,00
FAMILY TENNIS	490,00
FATL FURY II	690,00
GOEMON FIGHT 2	690,00
HOKUTO NO KEN 7	690,00
LOONEY TOON (ROAD RUNNER)	390,00
MACROSS	645,00
MAGIC JOHNSON SUPER DUNK	590,00
MARIO ET WARIO	490,00
NEW TETRIS 2	590,00
POPULOUS II	490,00
POP'N TWIN BEE	390,00
POWER ATHLETE	299,00
RAMNA 1/2 2	549,00
RAMNA 1/2 3	645,00
R TYPE 3	690,00
RUSHING BEAT SHURA	590,00
SENGOKU DENSYO	490,00
SKY MISSION	299,00
SONG MASTER	390,00
STREET FIGHTER 2 TURBO	490,00
SUPER DUNK STAR	390,00
SUPER FORMATION SOCCER 2	390,00
SUPER NBA BASKET BALL	390,00
SUPER VOLLEY BALL 2	490,00
SUPER VOLLEY BALL TWIN	390,00
TETRIS 2	449,00
USA ICE HOCKEY	299,00
VALKEN (CIBERNATOR)	390,00
WORLD HEROE	490,00

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 199 F

F1 RACE + ADAPTATEUR 4P **199 F**

BC KID	99,00
DENIS LA MALICE	249,00
DR FRANKEN 2	249,00
DUCK TALES 2	249,00
EMPIRE STRIKES BACK	249,00
FELIX THE CAT	229,00
FINAL FANTASY LEGEND III	299,00
JIMMY CONNORS	229,00
JOE AND MAC	99,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	249,00
MEGAMAN 4	249,00
MORTAL KOMBAT	249,00
NIGEL MANSEL	229,00
ROAD RUSH	249,00
SUPERMARIOLAND II	229,00
SPEEDY GONZALES	249,00
TERMINATOR II	129,00
TINY TOON 2	249,00
TITUS THE FOX	229,00
TOM & JERRY 2	249,00
TOP RANK TENNIS	195,00
TRACK AND FIELD	99,00
UNIVERSAL SOLDIER	99,00
YOSHI'S COOKIE	195,00
ZELDA	249,00

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO+ MORTAL KOMBAT **990 F**

ADDAMS FAMILY 2	439,00
AERO THE ACROBAT	479,00
ALIEN 3	389,00
ALADDIN	449,00
ASTERIX	439,00
BATTLETOADS	449,00
BULL VS BLAZERS	349,00
BUBSY	449,00
COOL SPOT	469,00
DAFFY DUCK	479,00
DENIS LA MALICE	439,00
DESERT STRIKE	439,00
DRAGON'S LAIR	349,00
F1 POLE POSITION	479,00
FLASH BACK	469,00
JOHN MADDEN 94	489,00
JURASSIC PARK	489,00
LAMBORGHINI CHALLENGE	479,00
MARIO COLLECTION	389,00
MARIO KART	389,00
NHLPA HOCKEY	439,00
NIGEL MANSELL	449,00
PINK PANTHER	479,00
RAMNA 1/2 2	489,00
ROBOCOD	439,00
RUN SABER	469,00
SIM CITY	389,00
SPIDERMAN X MAN	439,00
STREET FIGHTER 2 TURBO	489,00
SUPER AIR DIVER	479,00
T2 : JUDGEMENT DAY	469,00
THE LOST VIKING	449,00
WORLD CLASS RUGBY	469,00
WORLD HEROE	490,00
WWF 2 : ROYAL RUMBLE	590,00
ZELDA 3	389,00

PROMO SUPER NINTENDO

BOB	299,00
CANTONA FOOTBALL	399,00
EARTH DEFENSE FORCE	199,00
L'ARME FATALE	299,00
MORTAL KOMBAT	489,00
MR NUTZ	399,00
POPULOUS	249,00
STAR WING	299,00
SUPER KICK OFF	299,00
SUPER SWIV	249,00
WORLD LEAGUE BASKETBALL	299,00

ACCESSOIRES

☞ **2 MANETTES SANS FIL PRO6**	**299 F**
☞ **JOYSTICK ARCADE PRO 5**	**349 F**
6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM	
☞ **ACTION REPLAY PRO POUR SNES/SFC/SNIN**	**395 F**
Permet d'être utiliser comme ADAPTATEUR UNIVERSEL	
☞ **ACTION REPLAY PRO POUR GAME BOY OU GAME GEAR**	**299F**
☞ **MANETTE ASCII**	**159F**
☞ **MANETTE SUPER ADVANTAGE**	**399F**
☞ **MANETTE ASCII FIGHTER STICK**	**399F**

LA JAGUAR DISPONIBLE CHEZ ESPACE 3 1790 F AVEC 1 JEU

NEO GEO

NEO GEO	**1990 F**
NEO GEO +1 CARTOUCHE D'UNE VALEUR DE 590 F MAXI, AU CHOIX	**2490F**
MANETTE	**490 F**
MEMORY CARD	**229 F**

ALFA MISSION II	690,00	NAM 1975	590,00
ART OF FIGHTING	1290,00	RIDING HERO	490,00
BLUES JOURNEY	490,00	SAMOURAI SHOW DOWN	1590,00
EIGHT MAN	790,00	SENGOKU II	1490,00
FATAL FURY SPECIAL	1590,00	SUPER BASEBALL 2020	590,00
FATAL FURY II	1290,00	SUPER SIDE KICKS	1490,00
FOOTBAL FRENZY	990,00	TOP PLAYER GOLF	490,00
GHOST PILOT	490,00	TRASH RALLYE	890,00
LAST RESORT	1290,00	3 COUNT BOUNT	1290,00
MAGICIAN LORD	690,00	VIEW POINT	1490,00
MUTATION NATION	990,00	WORLD HEROE II	1290,00

NEC

PROMO : LISTE SUR DEMANDE OU SUR 36.15 ESPACE 3

QUELQUES EXEMPLES :

STREET FIGHTER 2	299,00
BOMBERMAN + SODI 5 + 4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94+SODI 5 + 4 MANETTES	499,00
DONGEON EXPLORER II	149,00
STAR PARODIER	149,00

NOUVEAUTES :

DRACULA X	TEL

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS
2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS
TEL : 43 45 93 82

LILLE
4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43
44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

STRASBOURG
6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

MEGADRIVE

STREET FIGHTER II' CE 479 F

ADDAMS FAMILY (EUR)	385,00	NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR)	425,00
ALADDIN (EUR)	425,00	NIGEL MANSEL (USA)	TEL
ASTERIX (EUR)	385,00	PINK PANTHER (EUR)	425,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	299,00	POPULOUS 2 (EUR)	385,00
BEST OF THE BEST (USA)	425,00	POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA)	385,00
BULLS VS BLAZERS (USA+EUR)	385,00	PUGSY	495,00
CAPTAIN OF AMERICA (USA)	299,00	PUYO PUYO (JAP)	299,00
DAVIS CUP TENNIS (USA)	385,00	ROAD RASH II (EUR)	385,00
DINOSAURS FOR HIRE (USA)	425,00	ROBOCOP VS TERMINATOR (USA)	425,00
ETERNAL CHAMPIONS	529,00	ROCKET KNIGHT ADVENTURES (JAP)	385,00
FATAL FURY (USA)	345,00	ROYAL RUMBLE	490,00
FIFA SOCCER (EUR)	419,00	SHINING FORCE (EUR)	425,00
FORMULA ONE 'EUR)	385,00	SHINOBI III (JAP)	385,00
GAUNTLET 4	TEL	SONIC SPINBALL (EUR)	425,00
GENERAL CHAOS (EUR)	425,00	SPIDERMAN X MEN (USA)	425,00
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	295,00	SUPER KICK OFF (EUR)	385,00
GLOC (EUR)	385,00	TECHMO WORLD CUP (EUR)	345,00
GUNSTARS HEROES	385,00L	TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY (EUR)	385,00
HAUNTING (EUR)	425,00	TINY TOON (EUR)	299,00
HOOK (USA)	425,00	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	385,00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	425,00	TMNT TOURNEMENT FIGHTER (USA)	495,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425,00	TOE JAM AND EARL 2 (USA)	425,00
JURASSIC PARK (EUR)	385,00	ULTIMATE SOCCER (EUR)	385,00
LA BELLE ET LA ETE (USA)	425,00	VIRTUAL PINBALL (EUR)	425,00
LAND STALKER (USA)	495,00	WIMBLEDON TENNIS (4JOUEURS)(EUR)	385,00
LOTUS II (EUR)	425,00	WINTER OLYMPIC (EUR)	425,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE (USA)	TEL	X MEN (EUR)	385,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	419,00	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR (USA)	425,00
NBA ALL STAR CHALLENGE (EUR)	385,00	ZOOL (EUR)	425,00

MEGA PROMOS !

AQUATIC GAMES (USA)	199,00	BUBSY	299,00
ALIEN 3 (EUR)	199,00	STREET FIGHTER II'	479,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	149,00	LITTLE MERMAID (USA)	199,00
AYRTON SENNA GP (JAP)	199,00	MICKEY DONALD (JAP)	199,00
BATTLE TOADS (JAP)	199,00	OUT RUN 2019 (JAP)	199,00
BATMAN RETURN (EUR)	199,00	ROAD RASH (JAP)	199,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	190,00	ROBOCODE (JAP)	99,00
BLOCK OUT (JAP)	99,00	SAINT SWORD (JAP)	99,00
CHAMPIONSHIP PRO AM (USA)	129,00	SLIM WORLD (USA)	199,00
CRYING (JAP)	190,00	SPEEDBALL 2	159,00
DARIUS II (USA)	149,00	STRIDER (EUR)	199,00
DICK TRACY (EUR)	199,00	SUNSET RIDERS	159,00
F22 INTERCEPTOR (JAP)	199,00	THUNDER FORCE III (JAP)	199,00
GOLDEN AXE III (JAP)	199,00	TOE JAM EARL (EUR)	99,00
GYNOUG (EUR)	149,00	UNDEADLINE (EUR)	149,00
JOHN MADDEN 92 (USA)	149,00	VERITEX (EUR)	129,00
JORDAN VS BIRD (USA)	149,00	WONDERBOY 3 (EUR)	129,00
KID CHAMELEON (JAP)	99,0	ZERO WING (EUR)	129,00
LHX ATTACK CHOPPER (USA)	199,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA : 149 F
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

AMIGA CD 32

AMIGA CD + OSCAR + DIGGERS 2490 F

D. GENERATION	219,00	PINBALL FANTASY	229,00
SLEEP WALKER	249,00	ZOOL	259,00
OVER KILL	229,00	SENSIBLE SOCCER	229,00
NIGEL MANSELL	289,00	MICROCOSM	TEL

3 DO

3 DO + CRASH & BURN : NTSC 5490 F PAL 5890 F

JOINS THE PARADE	395,00	FUN PACK	395,00
IT'S A BIRD LIFE	395,00	STELLAR 7	495,00
BATTLE CHESS	495,00	MAD DOG MC CREE	495,00
DRAGON'S LAIR	495,00	OUT OF THIS WORLD	495,00
TOTAL ECLIPSE	495,00	NIGHT TRAP	495,00
MEGA RACE	495,00	LEMMINGS	495,00

GENIAL! LE CDX PRO 399 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

MEGA CD

MEGA CD 2 1790 F
MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1990 F

MEGA CD JAPONAISE

BARI ARM	299,00	PRINCE OF PERSIA	250,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	299,00	RAMNA 1/2	449,00
FINAL FIGHT	**299,00**	WONDER DOG	250,00

MEGA CD USA

BATMAN RETURN	385,00	KRISS KROSS	449,00
CHUCK ROCK	425,00	LETHAL ENFORCER + GUN	549,00
CLIGHANGER	425,00	MAD DOG MC CREE	425,00
DOUBLE SWICH	495,00	MICROCOSM	495,00
DRACULA	495,00	MONKEY ISLAND	449,00
DUNGEON MASTER	449,00	SPIDERMAN	385,00
ECCO LE DAUPHIN	425,00	SEWER SHARK	495,00
EUROPEAN RACERS	425,00	SHERLOCK HOLMES 2	449,00
GROUND ZERO	495,00	SUN OF CHUCK	495,00
INDIANA JONES	449,00	TERMINATOR	495,00
JOE MONTANA	495,00	WILLY BEMISH	449,00

MEGA CD EUROPE

DUNE	385,00	SONIC CD	425,00
FINAL FIGHT	385,00	SILPHEED	425,00
HOOK	385,00	THUNDER HAWK	425,00
JAGUAR XJ220	385,00	WOLFCHILD	385,00
NIGHT TRAP	449,00	WONDERDOG	385,00
SHERLOCK HOLMES	385,00	WWF : RAGE IN THE CAGE	385,00

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

VAL D'ISERE CHA

VOYAGE AU PAYS DE L'OR BLANC

Pour le lancement de son dernier titre, Loriciel a invité Consoles+ et les différents journaux spécialisés sur les pistes du Val d'Isère... Rencontre au sommet avec les programmeurs, graphistes et sonorisateurs du jeu, championnat sur les pistes malgré la tempête: l'occasion rêvée de vous dévoiler tous les secrets de la genèse de ce soft.

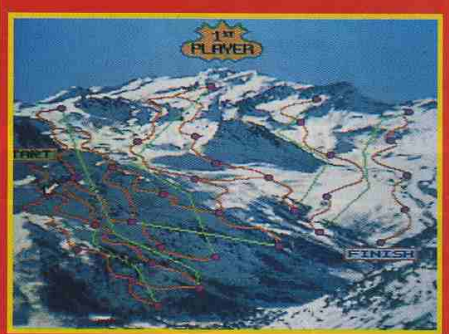
LORICIEL/SNIN
février 94

VAL D'ISÈRE JOUE LE JEU

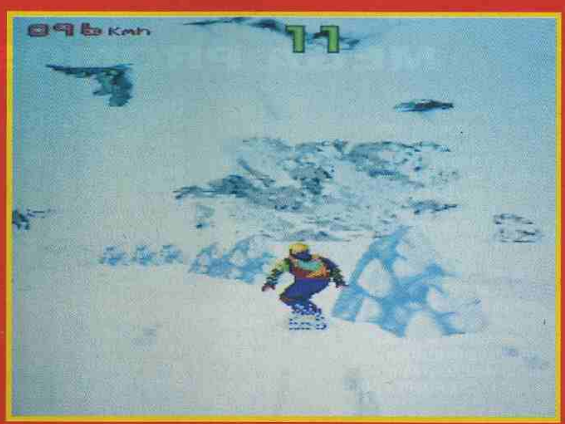
Val d'isère Championship est à présent terminé, mais sa sortie n'est prévue que pour février 94. Voici quelques éléments qui vous permettront de vous faire une idée du contenu de ce soft en attendant sa commercialisation.

LE FREERIDE, OU LA LIBERTÉ

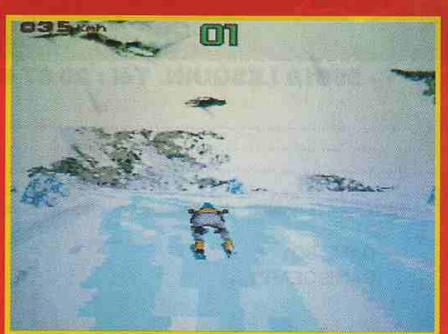
En plus de cette compétition, vous aurez la possibilité de participer à ce que l'on appelle le Freeride. Ici, pas de porte, juste une piste à suivre, mais, croyez-moi, ce ne sera pas aisé. Le principe est simple: vous devez rejoindre l'autre bout de la station en empruntant différentes pistes. Choisissez bien votre piste, et apprenez que les chemins les plus courts ne sont pas toujours les meilleurs. Vous aurez soixante secondes pour parcourir un bout de piste, caractérisé par un check point, et vous pouvez grapiller des secondes supplémentaires en bouclant assez rapidement les pistes faciles.



Voici le plan du mode Freeride. Choisissez bien votre chemin avant de vous lancer. Une mauvaise piste vous fera perdre un temps considérable.



Les pistes sont truffées de pièges en tout genre. Sapins, plaques de terre, verglas, blocs de glace, brouillard ou nuit y sont monnaie courante.



Le verglas vous fait perdre quelques précieuses secondes et, surtout, vous fait déraper plus que de raison...

Selon les programmeurs, il n'y a pas de différence majeure entre le skieur et le surfeur (dans le jeu, en tout cas!). Pourtant, dans la pratique, le skieur semble plus maniable.

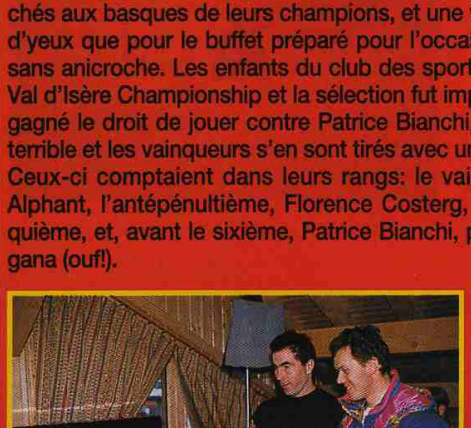
UN RÉALISME BÉTON!

Imaginez... un skieur solitaire qui participe à une compétition capitale. Ses nerfs sont à vif et son rythme cardiaque s'emballe. Il se lance... La piste scrolle vers lui à des vitesses vertigineuses, 50, 60, 100, 110, 113 km/h! Une plaque de verglas est évitée de justesse! Le temps file (comme à son habitude!). Heureusement, il sait que le second skieur a chuté dans un virage, et peut donc se permettre de ralentir... Trop tard, il est arrivé comme un bolide sur une porte, il l'a ratée. Deux secondes de perdues. L'arrivée est à présent en vue. Il est dans les temps: il va pouvoir se présenter à la deuxième course de cette catégorie et, peut-être, qui sait? boucler les quatre qui lui sont proposées dans chaque type de descente... L'espoir fait vivre.

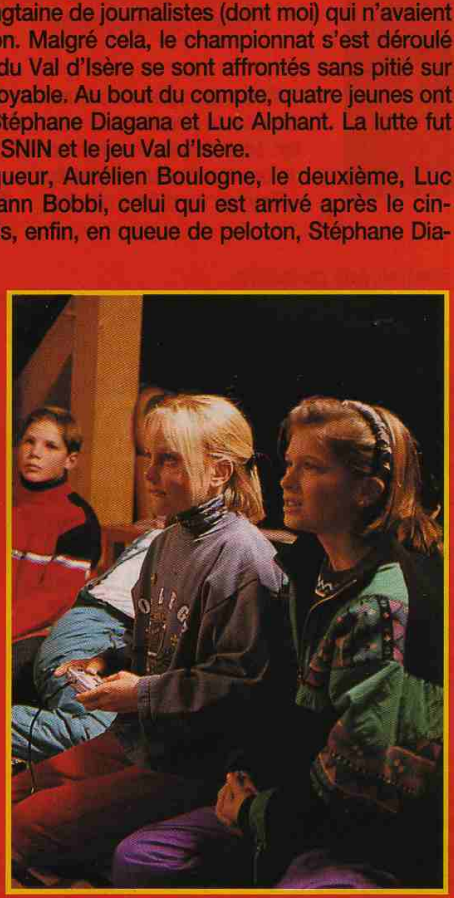
MPIONSHIP

CHAMPIONS EN HERBE

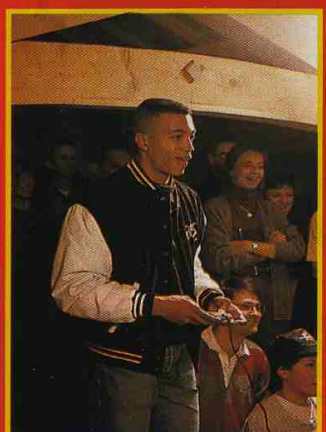
La salle de l'hôtel où se tenait le championnat était infestée de créatures étranges. Trois hurlurbelus avec un objectif à la place du pif, une cinquantaine d'adorables bambins accrochés aux basques de leurs champions, et une vingtaine de journalistes (dont moi) qui n'avaient d'yeux que pour le buffet préparé pour l'occasion. Malgré cela, le championnat s'est déroulé sans anicroche. Les enfants du club des sports du Val d'Isère se sont affrontés sans pitié sur Val d'Isère Championship et la sélection fut impitoyable. Au bout du compte, quatre jeunes ont gagné le droit de jouer contre Patrice Bianchi, Stéphane Diagana et Luc Alphant. La lutte fut terrible et les vainqueurs s'en sont tirés avec une SNIN et le jeu Val d'Isère.
Ceux-ci comptaient dans leurs rangs: le vainqueur, Aurélien Boulogne, le deuxième, Luc Alphant, l'antépénultième, Florence Costerg, Yann Bobbi, celui qui est arrivé après le cinquième, et, avant le sixième, Patrice Bianchi, puis, enfin, en queue de peloton, Stéphane Diagana (ouf!).



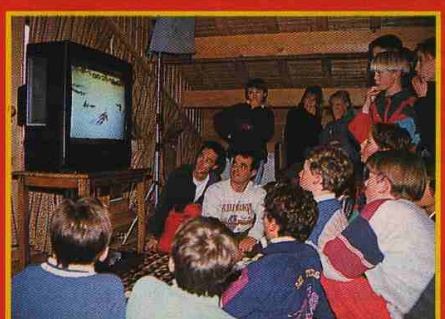
Luc Alphant, membre de l'équipe de France de ski (à gauche), et Patrice Bianchi, vainqueurs de deux coupes du monde en slalom, n'ont rien pu faire face au dynamisme des jeunes du Val d'Isère.



Il n'y a pas que les garçons qui jouent aux jeux vidéo. Cette jeune demoiselle a en effet volé la vedette à bien des garçons présents. Bien joué, la m'zelle!



Bon dernier sur Val d'Isère Championship, Stéphane Diagana n'est autre que le coureur qui est arrivé à la quatrième place du 400 mètres haies lors des J.O. de Barcelone.



Voilà le genre d'étranges créatures dont je vous parlais un peu plus haut. Deux yeux, un nez, une bouche, dix doigts, ils étaient tous rivés à un écran bizarre qui montrait des hommes juchés sur des planches. Etrange...

Avis à la population:
Ouvrez votre propre boutique en Franchise

A GAME WORLD

267 bd Voltaire
75011 PARIS
Tél: 16 (1) 43 70 35 11
Fax: 16 (1) 43 70 32 66
METRO-RER: NATION

Du Lundi au Samedi, 10H30-13H30 / 14H30-19

Venez voir avant tout le monde le photos du CES de LAS VEGAS 94

Super Famicom		Super Nes	
Actraiser 2	549	Aero the Acrobat	49
Art of Fighting	549	Aladdin	49
Bastard	589	Bomberman + Multi	57
Cyborg 009	589	Bubsy	45
Dragon Ball Z 2	449	Cool Spot	49
Dragon Ball Z 3	680	Daffy Duck	44
Fatal Fury 2	599	Flash Back	49
Goemon fight 2	399	Goof Troop (Dingo)	49
Lethal Enforcer	589	Jurassic Park	49
NBA Jam	589	Lemmings 2	54
Pop & Twinbee	350	Lock On (S. Air Diver)	49
Ranma 1/2 2	489	Mario All Star (SNIN)	39
Ranma 1/2 3	589	Mortal Kombat	45
Rockman X	540	Mr Nutz (SNIN)	44
R-Type 3	589	Rock N' Roll Racing	48
Soltice 2	549	Run Saber	47
Starfox	300	Secret of Mana	52
Super Starwars	300	Super Shangai II	45
Super Tetris 2+Bomblis	545	The Empire Strikes Back	52
Super Turrican	495	T.N.M.T fighters	52
World Heroes	490	Troddlers	48
World Soccer (Cantona)	365	Zombies Ate My ...	47

OCCAZ
SUPER NINTENDO ET MÉGADRIVE
+ DE 150 TITRES ENTRE 99 ET 249

Accessoires	
Pointeur laser (portée 100 m)	690
Super NES Américaine	995
Super NES + infrarouge	1095
Super NES + Mortal kombat	1395
Montre Street Fighter	129
X terminator (action replay)	330
Joystick infrarouge (SNES/SFC)	199
Quadrupleur 4 joueurs	285
Adaptateur Super FX 50/60 hz	149
Super turbo Control pad	149
Super joypad dyna 1	99
Rallonge joypad (2,1 m)	39
Mangas	35

Neo Geo occa	
Art of fighting	99
Fatal Fury 2	99
Samourai showdown	119
View Point	119
World heroes 2	99
Et plein d'autres	
à partir de 39	

JAGUAR 1790

ÉCHANGE
Super Nintendo 50 F
Mégadrive 50 F
Néo Géo 100 F

Nom: .....
.....
Prénom: .....
Adresse: .....
.....
.....
CP: .....
Ville: .....
Tél: .....
C+28

BON DE COMMAND

Qté	Titre	Pr
	Frais de port	30
	je paye au facteur +40F ➡	
	Total à payer	

IMPORTANT: Certains titres nécéssitent un adaptateur pour jouer sur Super Ninte

RENCONTRE AU SOMMET: L'INTERVIEW!

La descente aux côtés de Philippe Tesson, l'infographiste du jeu, fut mémorable. Alliant souplesse et technique avec une harmonie magistrale, il ne mit pas longtemps à me faire comprendre d'où provenait le réalisme des positions du surfeur et du skieur. Vincent Baillet, programmeur, fit montre d'un style plus classique, plus sobre: son explication de l'intégrale linéaire au point B qui superpose le cercle inscrit au triangle équilatéral BCB' fut particulièrement révélatrice... L'autre programmeur, Olivier Richez, était constamment le nez fourré dans la neige à rechercher ses bâtons. Quant au musicien, Michel Winogradof, nous ne l'avons pas vu... Mais quand on a déjà à son actif la bande-son de Davis cup et que l'on fait partie de l'orchestre du Splendid, on ne peut pas toujours être disponible. Place aux artistes.

De gauche à droite: Vincent Baillet (chef de projet et programmeur), Olivier Richez (programmeur), Michel Winogradof (musicien), et Philippe Tesson (infographiste).

Vous n'avez pas forcément besoin de bosses pour sauter. Une simple pression sur le bouton A vous permettra d'arriver au même résultat.

SPY: Combien de temps avez-vous mis pour réaliser ce jeu?
VINCENT: Nous avons débuté la programmation vers la mi-mars et la touche finale a été apportée le 15 octobre. Nous nous devions de sortir ce jeu pour les J.O. de Lillehammer... Le contrat est respecté.
SPY: La SNES est-elle une bécane facile à programmer?
OLIVIER: La SNES n'est pas une machine très souple puisqu'elle impose beaucoup de contraintes. Toutefois, on sent qu'elle est plus "créative" que la MD.
SPY: Tout le monde parle de la technologie 3DSM qui a été utilisée pour ce jeu. Pouvez-vous nous préciser à quoi elle correspond?
VINCENT: Elle correspond à un système de programmation du mode 7 que nous avons nous-mêmes mis sur pied. Sans trop rentrer dans les détails, nous avons créé des astuces de calcul qui permettent au mode 7 de gérer des reliefs et de filer à plus de 30 images par seconde. Au contraire de ce que pensent la plupart des gens, ce 3Dimensional Software Mode n'est pas un nouveau processeur.
SPY: Les sprites bougent de belle manière. Auriez-vous filmé un skieur pour ensuite le digitaliser ou tout ceci n'est-il que le fruit de dessins et de programmation?
OLIVIER: Philippe ne s'y connaît pas trop mal en ski. Il s'est donc dévoué pour crayonner toutes les positions des personnages. Nous avons ensuite intégré ces croquis sur la piste, nous les avons animés puis coloriés. Mais des 120 dessins qu'il a pu faire, nous n'avons pu en garder que 70 pour le surfeur et 60 pour le skieur. Si les 120 dessins avaient été conservés, l'animation aurait été bien meilleure mais la jouabilité n'aurait pas pu suivre.
SPY: Avez-vous eu recours aux conseils de skieurs professionnels pour parfaire votre labeur?
VINCENT: Nous avons en effet consulté de très nombreux skieurs du Val d'Isère, mais ils s'intéressaient plus à l'aspect "réglementation" qu'à l'aspect technique. Par exemple, ils ne comprenaient pas qu'une descente de géant se boucle en une minute. Nous nous devions de respecter le fait que nous sommes dans un jeu, et que le joueur peut à la longue s'ennuyer. Ils nous ont beaucoup apporté et j'en profite ici pour les remercier... Ils ont, pour la plupart, bien aimé le jeu.
SPY: Pourquoi, pour le mode 2 joueurs, n'avez-vous pas splitté l'écran en deux comme dans Super Mario Kart?
VINCENT: Mario Kart possède un DSP, un processeur qui s'occupe des calculs de perspective et qui peut accélérer l'accès au mode 7. Si nous avions acheté ce processeur à Nintendo, le prix de la cartouche aurait été bien supérieur à ce qu'il est. Les jeux sont déjà assez chers comme ça. Mais le plus rageant est que nous venons de trouver, il y a à peine quelques jours, une astuce qui permet de splitter l'écran sans aucun ralentissement... Trop tard!
SPY: Le mode Freeride n'est pas facile, auriez-vous quelques conseils à donner à nos lecteurs?
PHILIPPE: N'hésitez pas à ralentir, usez souvent des boutons L et R qui vous font déraper, et évitez tout ce qui ne ressemble pas à de la neige. Mais comme tout travail mérite salaire, nous avons concocté de bonnes petites surprises pour les deux dernières pistes. Vous risquez d'être très étonné!
SPY: Vous pouvez en dire plus?
TOUS EN CHŒUR: ...
SPY: O.K.! préservons le suspense. Toutefois, auriez-vous l'extrême bonté de nous dire si vous avez l'intention d'adapter ce jeu à d'autres machines?
VINCENT: Développer sur Jaguar, ou sur des nouvelles bécanes, serait un aboutissement fort intéressant. Malheureusement, nous ne sommes encore sûrs de rien.
SPY: Avez-vous déjà envisagé une suite à Val d'Isère Championship?
VINCENT: Tant qu'à travailler sur un autre jeu, autant faire quelque chose de vraiment nouveau. Sur SNIN, nous sommes tous les quatre d'accord pour dire qu'une suite ne s'impose pas. Mais qui sait ce que l'avenir nous réserve?
SPY: Des tas de nouveaux jeux, j'en suis sûr. Merci à tous.

A l'arrivée du super-G était disposé cet écran géant sur lequel on pouvait voir tourner Val d'Isère Championship. On ne lésine pas sur les moyens...

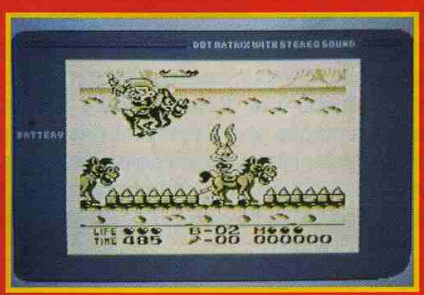
TINY TOONS ADVENTURES 2

KONAMI-NINTENDO/NES-GB
février

Buster, Babs, Plucky Duck, Hamton et Furball sont invités à passer une journée dans un gigantesque parc d'attractions. Autotamponneuses, montagnes russes, train du Far West, course de rondins et labyrinthes cauchemardesques sont les épreuves à franchir avant de pouvoir sortir du parc. En fait, tout ce parc n'est qu'un piège tendu par le malicieux Montana Max. Dans le jeu, vous pourrez manier chacun des personnages présents. Babs évoluera dans les montagnes russes, et Hamtom devra échapper aux "sourilleros" du train. Le tout dans une ambiance très proche de celle du dessin animé, ponctuée de petites animations fort sympathiques. Et comme tout le monde le sait: "Y sont p'tits et gentils, et un peu barjots aussi..." Ils s'en sortiront toujours avec une aisance remarquable. Ah! sacrés Tiny Toons, toujours prêts à faire les clowns pour épater la galerie.

LA VERSION GAME BOY

Les possesseurs de la Game Boy seront ravis d'apprendre que leur console portable n'a pas été oubliée: les graphismes flirtent avec la perfection. Côté animation, c'est une vraie réussite. Vivement que le jeu soit disponible. Moi, j'ai complètement craqué!



Montana Max envoie son chapeau sur notre petit Buster Bunny... Dur!

Babs Bunny se détend, allongée sur le ventre, les cheveux dans le vent... en attendant les montagnes russes!

Partie d'autotamponneuses endiablée. Sera déclaré vainqueur celui qui poussera son adversaire dans le trou noir!

P'tit minet est dans une situation bien embarrassante: debout sur son rodin de bois, il ne peut que se laisser entraîner par le courant.

LE MAX POUR TON FRIC

ECHANGE
Megadrive & SuperNintendo
à partir de
25 F
Cat. D

SN. exemples de CATE
ART of FIGHTING A
F ZERO D
DBZ 2 B
DBZ 3 A
BOB B
SONIC BLASTMAN C
FATAL FURY C
DRAGON 'S LAIR D

NEUFS - OCCASIONS

TARIF des ECHANGES
A contre A = 100 F
B contre B = 50 F
C contre C = 35 F
D contre D = 25 F

MD. exemple de CAT
MORTAL KOMBAT A
SUNSET RIDERS B
ECCO C
QUACKSHOT D
CHUCK ROCK C
T2 C
FLASHBACK B

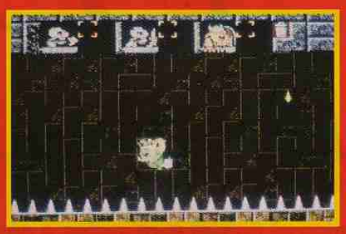
FRAIS DE PORT 25 F (jusqu'à 2 jeux)
Téléphonez pour connaître la catégorie de vos Jeux.
Nous nous réservons le droit de refuser certains jeux et de changer les catégories sans préav

CLIC VIDEO
88, BOULEVARD BEAUMARCHAIS - 75011 PARIS TEL : 43 55 60 54 Métro : Chemin Ver
Nintendo et Megadrive sont des marques déposées

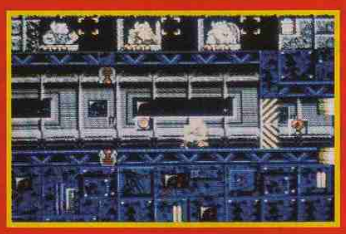
THE LOST VIKINGS

VIRGIN GAMES-SEGA/MD
février

Sorti durant l'été 93 sur Super Nintendo (C+ 22, 90%), The Lost Vikings est un jeu qui allie stratégie, action et réflexion. Cette cartouche sera disponible durant le mois de février sur notre Megadrive adorée! L'adaptation est très bonne et laisse présager une version définitive excellente. L'histoire est simple: Erik, Olaf et Baleog sont trois vikings perdus dans le temps. Alors qu'ils festoyaient avec leurs femmes, un choc spatio-temporel des plus violents envoya nos trois lascards dans le futur. Il va donc falloir les sortir de cette époque qui n'est pas la leur. Chacun des guerriers a ses propres caractéristiques: l'un, armé de son arc et de son épée, est capable de détruire quelques ennemis indésirables ou de déclencher des systèmes d'ouverture de porte. Un autre, muni d'un bouclier, fait office de protecteur de la bande (mais son bouclier peut aussi servir de parachute). Le dernier est très agile et très rapide: il pourra sauter au-dessus de quelques crevasses ou de quelques aliens afin de désactiver des lasers. Dans chacun des tableaux, il vous faudra emmener votre petite équipe jusqu'à la porte de sortie tout en déjouant certains pièges et en résolvant des énigmes salées. Un nouveau niveau et un password vous attendent derrière chaque porte. Ah! n'oubliez pas la chose la plus importante de ce jeu: l'union fait la force!



Je vous l'avais annoncé précédemment, le bouclier ne sert pas uniquement à se protéger: lorsque vous chutez, il est tout à fait possible de s'en servir comme parachute ou comme deltaplane...



Armé de votre épée, vous ne craignez personne. Après avoir désactivé le rayon laser en appuyant sur le gros bouton rouge, notre guerrier viking se dirige maintenant vers le télétransporteur qui est sur la droite.

L'union fait la force. Sur la droite, un dragon vous crache des boules de feu. Envoyez donc le viking au bouclier afin de protéger le guerrier armé, qui saura se débarrasser de l'indésirable lézard.

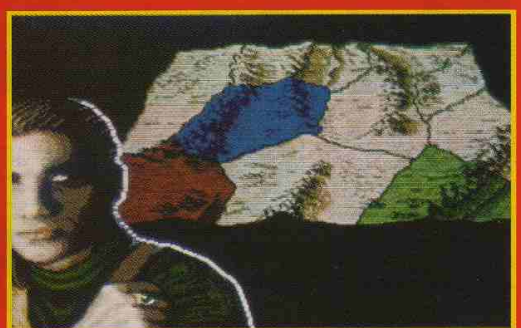
DUNE THE BATTLE FOR ARRAKIS

VIRGIN GAMES/MD
disponible

Dune, The Battle for Arrakis est un jeu où se mêlent action et stratégie. Ce sera sans doute l'un des titres les plus intéressants du moment sur Megadrive. La mode des jeux "Ah ben, moi, j'tire sur tout c'qui bouge sans réfléchir" semble révolue. Virgin Games se prépare à sortir incessamment sous "pneu" The Lost Vikings (voir ci-dessus), un autre jeu alliant stratégie, action et réflexion. Avec Dune, The Battle for Arrakis, le compte est bon. Ouf! Nos neurones vont enfin pouvoir se détendre les synapses. Cela faisait un sacré bout de temps qu'ils attendaient cela. Dans cette petite merveille, car c'en sera certainement une, vous dirigez une des trois colonies qui vous sont proposées: les Atreïdes, les Ordos ou les Harkonnen. Chacune d'entre elles est représentée par une couleur. Une fois que vous avez choisi la colonie de vos rêves, il va falloir la faire prospérer pour qu'elle devienne la plus puissante. Celui qui saura extraire le maximum d'épices de la planète Dune sera déclaré vainqueur. Mais avant d'extraire cette épice, il va falloir gérer au mieux votre capital d'argent, d'hommes et de matériel, afin de mieux contrôler les différents secteurs de la planète. Pas facile de devenir le maître de Dune!

En tout début de partie, votre colonie est très peu développée. Je vous conseille de construire une centrale d'énergie le plus vite possible, puis d'envoyer quelques unités explorer le terrain alentour...

Parmi les nombreuses options, on trouve une description de chaque unité, de chaque type de construction et des différents terrains. Ici, les silos, indispensables pour le stockage de l'épice...



Une personne du clan que vous avez choisi vous présentera les principales caractéristiques de sa tribu. Si celle-ci ne vous convient pas, vous pouvez toujours en choisir une autre.

LE COBAYE

THQ-EMS/SNIN

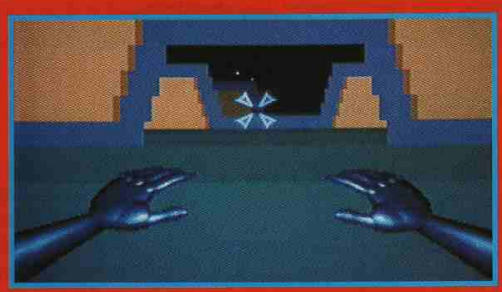
février

La variété des univers virtuels vous permettra de vous lancer dans un shoot-them-up fort sympathique.

Dans ce jeu développé par la British Firm Storm (une branche de Sales Curve), vous allez pouvoir incarner soit le Dr Angelo, soit la jeune Carla. Il va vous falloir détruire le Cyberjobe (un humain qui s'est vu octroyer des pouvoirs surhumains, justement, par l'intermédiaire d'expériences virtuelles) avant qu'il ne soit capable de s'échapper de l'ordinateur où a eu lieu cette expérience. Pour ce faire, il vous faudra traverser vingt mondes virtuels différents et cinq sous-mondes exploitant l'univers du film dont s'inspire cette cartouche. Si vous parvenez à franchir toutes ces étapes et à vous sortir de la Cybersphere Chamber, vous pourrez partir vers une toute nouvelle histoire inspirée du film "Cobaye 2" (la sortie du film est prévue pour cet été). Les mondes virtuels dont je vous parlais plus haut sont des endroits très particuliers. Ils nécessitent un temps d'adaptation assez long, à la mesure de leur originalité et de leur variété.

Apprenez à éviter les pylônes, et tirez sur tout ce qui ressemble, de près ou de loin, à un ennemi.

Des graphismes dépouillés, certes. Mais n'oublions pas que cette version n'est pas définitive et que nous nous trouvons dans un univers parallèle...



TIME TRAX

THQ-EMS/SNIN

mars

"Passé, présent, futur, tout peut changer en un clin d'œil." Telle est la dure réalité de Time Trax, telle sera votre maxime quotidienne.

Vous avez entre douze et dix-sept ans, vous êtes fanatique des jeux d'aventures/plates-formes... Vous êtes la cible rêvée de Time Trax. Dans ce jeu, vous incarnez le lieutenant Darien Lambert, un policier du futur. Ce personnage est passé maître ès techniques de combat diverses, dont le mash ti et le "time stalling". Le mash ti est une forme avancée d'art martial tandis que le "time stalling" est une technique de combat futuriste qui consiste à ralentir tous les ennemis. Armé de ces deux atouts, le lieutenant va devoir parcourir les rues de nos villes pour ramener un gang de fugitifs échappé de l'an 2160. La quête sera longue et difficile mais de nombreuses options vous seront proposées pour mener à bien votre mission. Notons, par exemple, l'utilisation de gadgets particulièrement efficaces, tels que l'ordinateur Selma, qui vous donne les clefs des principaux mystères à résoudre. Mais, n'ayez crainte, le jeu demeure difficile: il va vous falloir donner de votre personne, et ce ne sont pas les multiples gadgets à votre disposition qui remplaceront vos coups de poing et de pied.

Les décors de ce jeu d'aventures/plates-formes paraissent soignés. Espérons que la jouabilité sera au rendez-vous...

Les rues de nos villes sont infestées de personnages douteux. Il faudra distribuer coups de pied et de poing pour venir à bout de ces dangereux adversaires.

MADDEN NFL 94

ELECTRONIC ARTS/SNIN
février

Enfin! Voilà le premier jeu de football américain sur SNIN. Il était temps! E.A. s'est mis au labeur, et ce n'est pas du travail bâclé. Les programmeurs, qui nous proposent un jeu à quatre joueurs simultanés, ont usé intelligemment, sans en abuser, des capacités techniques de la SNIN (comme la rotation ou le zoom). Les modes de jeu ne sont pas en reste. Vous aurez tout loisir de participer à des rencontres amicales, à une saison entière, aux Play-off (divisés en trois sous-tournois), ou encore à l'épreuve de la "mort subite" qui récompense le meilleur d'entre tous. Pour ce faire, vous pourrez choisir votre camp parmi les vingt-huit équipes du programme, qui ont toutes, bien entendu, leurs atouts et leurs faiblesses respectifs. Voilà les grandes lignes de ce soft qui reprend, dans son maniement, les stratégies et mécanismes des précédentes versions sur MD. Une simulation très prometteuse.

Une fois votre stratégie d'attaque définie, prenez garde à la respecter à la lettre, car tous les joueurs que vous ne dirigez pas, eux, la suivront.

Les stratégies d'attaque et de défense sont nombreuses et variées. De la longue passe à la passe moyenne en passant par le "j'te rentre dans le tas en réfléchissant quand même un peu avant", il n'y a qu'un bouton à presser!

La passe peut à présent être effectuée. Choisissez un joueur susceptible d'intercepter le ballon et pressez le bouton correspondant.

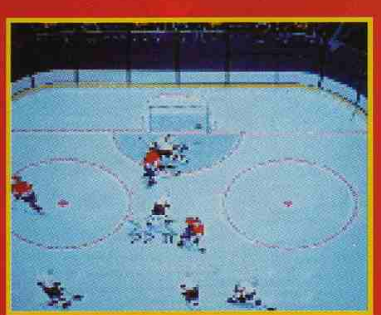
NHL 94

ELECTRONIC ARTS/SNIN
février

Le NHLPA Hockey 93 d'E.A. était une œuvre majeure que tous les connaisseurs ont accueillie avec un vif enthousiasme. Mais la suite d'un tel jeu ne risque-t-elle pas d'être trop similaire à son prédécesseur? A première vue, on pourrait répondre pas la négative, mais, encore une fois, attendons la version finale... Vingt-sept équipes vous sont proposées. Les joueurs sont aussi fidèles que possible à la réalité et leur niveau de jeu est également intégré. Tout ce joli petit monde va pouvoir s'affronter dans différents types d'épreuve. Vous commencerez par faire un petit tour du côté des matchs de saison, puis vous vous lancerez dans les Play-off, pour finir dans le Best of the Seven, où sept équipes se lanceront dans une lutte impitoyable pour la victoire. De plus, si vous avez la chance d'être en possession du Multitap (quadrupleur), il vous sera possible de jouer à quatre!

Nouvelle option dans ce NHL 94, le Shootout. Cinq de vos joueurs affrontent le gardien et essaient de marquer un but. Puis, c'est au tour de l'équipe adverse de faire de même.

A vous de décider si les fautes sont activées ou non. Dans le premier cas, vous risquez de voir bien souvent cet écran, qui n'est autre que celui de la remise en jeu.



Pas si évident que cela, de rentrer un but dans des cages aussi petites. On est bon ou on ne l'est pas...

GROUND ZERO TEXAS

SONY/MEGA CD
fin février

Pour une avant-première, c'est une avant-première! Rendez-vous compte: Ground Zero Texas est un jeu spécialement conçu pour le Mega CD, et non pas l'adaptation d'une version cartouche. Digitalisation oblige, Dwight Little, le réalisateur de "Maman, j'ai raté l'avion" et de "Halloween 4", a tenu à participer au tournage des séquences qui feront partie du jeu. Le budget de cette superbe production dépasse tout entendement: ce ne sont pas moins de trois millions de dollars qui ont été investis. Le scénario du film, donc du jeu, est assez complexe: dans une petite ville du Texas, des gens disparaissent un à un. Un agent secret, qui a découvert en vous une grande aptitude à élucider les énigmes, vous conduit en ville, puis dans un hôtel (!!!). Dans la chambre, vous découvrez un gigantesque ordinateur relié à des caméras externes. Aux commandes de cet ordinateur, vous allez ainsi découvrir que des aliens ont envahi la ville et que ce sont eux qui kidnappent tout le monde... Aurez-vous assez de courage pour mener à bien votre mission? Pour le savoir, nous attendrons le mois de février!

Nom de code: Di Salvo. Mission: installer. Sur vos caméras, apparaissent les armes récupérées dans le repaire des réticulants.

Votre système de caméra ne se borne pas à renvoyer des images, il vous permet également de tirer sur les aliens, plus connus sous le nom de réticulants. Ben tiens! en voilà un, justement.

Trois millions de dollars ont été investis dans cette super-production hollywoodienne. Toutes les scènes ont été filmées, puis digitalisées et, pour une fois, les couleurs sont au rendez-vous! Etonnant!

Microfolie's

SUPER NES consoles et jeux

SNES + 1 manette	**690**	Jurassik Park	395
SNES + 1 manette +		Street Fighter 2 Turbo	495
Mario All Stars	990	SUPER SCOPE + Jeux	595
Sim City	445	Mario All Stars	445
Battletoads in Battlemaniacs	495	Cantona Football	445
Clay Fighter	545	Daffy Duck	495
The Lost Viking	495	Nigel Mansell	495
Secret of Mana	585	Yoshi's Safari	445

MEGA DRIVE et MEGA CD

Console MEGA DRIVE de base	**695**	**MEGA CD + 2 jeux**	**1990**
Mega Drive 2 + Compil 3 jeux +		Game Gear + Columns	595
2 manettes	895		
Jeux MEGA DRIVE		Jeux MEGA CD	
Streets of Rage 2	395	Sherlock Holmes	395
Final Fight	395	Prince of Persia	395
Aladdin	445	After Burner 3	395
Batman Returns	395	Jaguar XJ 220	395
General Chaos	395	Robo Aleste	395
Street Fighter 2'	545	Wolf Child	395
Asterix	395	Thunderhawk	449
Formula One	395		
NHL Hockey 94	395		
FIFA Inter Soccer	395		
Haunting	395		

GAME BOY consoles et jeux

GAME BOY Basic	**299**	Mortal Kombat	269
Prince of Persia	269	Sonic 2	269
Jurassik Park	~~295~~ 225	Nigel Mansell	269
Zelda Links	269	Starwars	269

AMIGA CD 32 consoles et jeux

AMIGA CD 32	**2490**	Star Trek	349
James Pond 2	249	Defender Crown	270
Pinn Ball Fantaisie	299	Jurassik Park	270
Sensible Soccer	320	Battle Storm	295
Morph	249	Ryder Cup	295
Sleep Walker	295	D Generation	249
Nigel Mansell	295	Zool	295
Deep Core	269	Overkill et Lunar C	275

AMIGA

Golf Microprose	179	Civilization	295
Grand Prix F1	295	Combat Air Patrol	269
Indy 4	395	Dune 2	269
Genesia	279	Space Hulk	289
Goal	259	Syndicate	260
Alfred Chicken	225	Blob	215
Theatre of Death	295	Goblins 3	329
Mortal Kombat	295	Canon Fodder	295
Body Blows	225	One Step Beyond	179

ATARI

B 17	269	Lemmings 2	295
Civilization	295	One Step Beyond	179
Golf Microprose	179	Silent Service 2	195
Grand Prix F1	295	Street Fighter 2	199
Guy Roux Manager	295		

PC

Privateer	~~395~~	349	Privateer Speech Pack		155
Railroad Tycoon de Luxe		295	Kasparov Gambit		349
Seal Team		349	Civilization		369
Street Fighter 2	~~295~~	249	Day of the Tentacle	~~395~~	349
Betrayal at Krondor		349	Dune 2		349
Pirates Gold	~~329~~	299	Lands of Lore		349
Flight Simulator 5		395	Shadow Caster		395
Goblins 3		345	Return to Zork		395
Inca 2		395	Access over Europe		349
Alone in the Dark 2		449	America Revolt		169
Elite 2 Frontier		349	Genesia		295
Indy Car		375	The Patricians		329
Subwar 2050		349	TFX		349
Comanche + Mission Disk	~~609~~	449			

CD ROM

Day of the Tentacle	395	Eye of the Beholder 3	369
Sherlock Holmes 3	369	Mad Dog Mc Cree	395
Dune	395	Goblins 3	395
Inca 2	475	Rebel Assault	445
Return to Zork	395		

CATALOGUE DE PRIX À VOTRE DISPOSITION. N'HÉSITEZ PAS À LE DEMANDER.
Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et sont susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués TTC.

D 01 94

Bon de commande à retourner à :
MICROFOLIE'S Distribution - 23 rue Buffon - 92500 RUEIL-MALMAISON - Tél. (1) 47 32 92 04

Désignation	Machine	Qté	Prix unitaire	Sous-total
Ex : Jurassik Park	SUPER NES	1	395	395
Participation aux frais de port				
TOTAL				

Participation aux frais de port : cartouches, logiciels 29 F • consoles, ordinateurs 60 F

☐ Paiement par mandat-poste ☐ Paiement par chèque à l'ordre de MICROFOLIE'S Distribution
☐ Paiement par carte bleue N° Carte Bleue Date d'expiration
Date de la commande

Signature (des parents pour les mineurs) :
Nom Prénom
Adresse
Code postal Ville
Téléphone Date de naissance

YOUNG MERLIN

WESTWOOD S.-VIRGIN/SNIN
février 94

Voici l'un des boss du jeu. Ce gros cochon vous lance des haches. Gelez-le et lancez une étoile avec le bouton B. Il faudra effectuer plusieurs fois cette manœuvre.

Merlin l'enchanteur, tout le monde le connaît. Mais vous a-t-on déjà parlé de sa tendre enfance, de ses débuts dans la profession de magicien? Eh bien, ça n'a pas toujours été facile pour lui, je puis vous l'assurer. Pour ce jeu, les programmeurs de Westwood Studio/Virgin Interactive Entertainment ont fait très fort. Je m'explique: il s'agit du premier jeu d'aventures sans texte. Le jeu propose une profusion de rébus et d'énigmes sans une seule ligne de texte... Young Merlin, ou plutôt, Le jeune Merlin, pour ceux qui ne sont pas anglophones, est un jeu d'aventures qui semble très prometteur... Mais attendons d'avoir la version définitive entre nos mains pour en juger.

L'AVENTURE, C'EST L'AVENTURE!

Aucun texte, peut-être... Mais il s'agit pourtant bien d'un jeu d'aventures. Les énigmes proposées sont de plus en plus complexes au fur et à mesure que l'on progresse dans le jeu. Et, très vite, la console ne vous aidera plus comme elle le fait dans les premiers tableaux...

Voici le début du jeu. Pendant une minute ou deux, le temps de vous familiariser avec les commandes, la console se charge de vous dire ce qu'il faut faire.

Maintenant, débrouillez-vous tout seul. Un petit tour dans la mine: ces petits monstres sont terribles. Ils lancent leur hache très rapidement.

Vous avez déjà un bon nombre d'objets à récupérer. Mais il en reste d'autres... Continuez la lutte!

Le jeune Merlin peut se retrouver sous l'eau d'une rivière. Il lui faudra alors utiliser les bulles pour respirer.

Cette photo nous donne une idée de la beauté du jeu. Il faut voir l'animation de l'eau qui coule en cascade... C'est vraiment superbe! Cela dit, le jeune Merlin va devoir trouver le moyen d'atteindre l'autre berge.

PREVIEWS

REN AND STIMPY

SEGA/GAME GEAR
février

Tous ceux qui sont abonnés à Canal+ connaissent ces deux bons à rien de Ren et Stimpy. Ils quittent désormais les studios de Canal pour envahir le petit écran de la Game Gear. Les décors sont pour la plupart identiques à ceux du dessin animé, c'est-à-dire qu'ils sont on ne peut plus simplistes, mais extrêmement attachants. Quand la naïveté se met au service de l'agréable! Dans ce jeu de plates-formes, vous contrôlez au choix Ren (le gringalet) ou bien Stimpy (le lourdaud). De paysage en paysage, dirigez votre personnage favori et protégez-le des dangers que la nature lui réserve. Heureusement pour eux, nos deux idiots possèdent pour se défendre des armes adéquatement loufoques: des toasts, des brosses à dents (ceux qui connaissent le dessin animé savent que Ren a de gros problèmes dentaires), des sortes de gros glaires blanchâtres et infâmes, ou encore le rayon paralysant d'une télécommande.

Que les oiseaux lâchent des pierres (ou pire), passe encore, mais pas leur progéniture! Décidément, les aventures de nos deux compères sont particulièrement loufoques!

Je n'ose même pas imaginer ce que Stimpy va faire avec ce godillot. Peut-être simplement accélérer l'allure?

Voilà la télécommande dont nous vous parlions plus haut. Ses rayons sont efficaces, mais de portée assez limitée.

EXCEPTIONNEL!

11 NUMÉROS
CONSOLES +
PLUS CE JOYPAD
(Super Nintendo ou Sega Megadrive)
POUR 288 F SEULEMENT!

le PROPAD,
sur SUPER NINTENDO
comme sur SEGA MEGADRIVE
bénéficie des atouts du meilleur joypad:
• bonne ergonomie • look très réussi dans son boîtier transparent,
• ET SURTOUT:
contrôle individuel de 6 autofire pour NINTENDO (3 pour SEGA),
2 modes d'autofire: semi automatique et main libre, contrôle de ralenti excellent pour battre le meilleur des challenges.

* Le mod
présenté
ci-contre e
le PROPAD
SUPER NINTENDO

OFFRE D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe non affranchie à CONSOLES + LIBRE RÉPONSE N° 8 842 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

OUI, je m'abonne à CONSOLES + pour un an. Je joins mon règlement de 288 F* seulement, soit plus de 45% de réduction, je réalise ainsi une économie de 243 F. Je souhaite recevoir le joypad suivant (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement) : ☐ compatible avec la **SEGA MEGADRIVE** (72) ou ☐ compatible avec la **SUPER NINTENDO** (73)

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ☐☐☐☐☐ Ville : .....

Je joins mon règlement à l'ordre de CONSOLES + par : ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal

☐ Je préfère régler par Carte Bleue dont voici le numéro : ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Date d'échéance : ☐☐ ☐☐

Signature :

*Tarif valable pour la France Métropolitaine. Offre exclusivement réservée aux nouveaux abonnés, valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 30.06.94. Vous pouvez également, acquérir séparément le joypad au prix de 179F, et chacun des 11 numéros de CONSOLES PLUS au pr

CONSOLES + SNC au capital de 10 000 F - RCS PARIS B 388 189 664

TIPS

SALUT À TOUS !

Cette fin d'année a été marquée par de nombreux événements... Pour commencer, cet idiot de Flo est rentré dans le cercle après un combat sans pitié, et, par la même occasion, Abraxas s'est retrouvé à la merci du grand conseil, présidé par le fameux David S. Moi, j'ai perdu contre le petit Hervé mais, à mon avis, il avait payé les arbitres... Quant à Tchi, il a déclaré qu'il ne participerait à aucun match, et qu'il n'était pas impliqué dans l'affaire Chucky Vs Hervé, mais le doute demeure..."

Chucky

C'est incroyable ce que le froid, Noël, le foie gras, les cadeaux et cette nouvelle année font de l'effet à notre Chucky préféré. Depuis quelque temps, il ne cesse de relater à toutes les personnes qu'il rencontre les activités barbares qu'il pratique avec quelques copains. Il s'agit d'une sorte de catch très complexe qu'il a inventé un soir d'hiver. J'espère pour lui qu'il se calmera d'ici au mois prochain. En attendant, ruez-vous sur cette rubrique que nous vous avons tendrement concoctée.

Tchi

MD

STREET FIGHTER II DASH +

Pour jouer uniquement avec les coups spéciaux

Et voilà, la Megadrive a enfin sa version de Street Fighter II que tous les segafans attendaient depuis bien longtemps, et c'est avec la plus grande joie que moi, le grand Chucky, maître incontesté des tips, je vous donne en exclusivité (remarquez, avec moi, vous êtes habitué maintenant) LE tip suprême, qui donne la possibilité de jouer seulement avec les coups spéciaux, histoire de prouver que vous êtes le plus fort à ce jeu. Avouez que cette fois-ci je frappe un grand coup [Non, pas sur la tête, NDTCHI].

Au sigle "Capcom", faites rapidement Bas, Z, Haut, X, A, Y, B, C.

Il me semble que ce n'est pas la première fois que ce logo sert de signal pour les tips de SFII!

Le tip fonctionne quel que soit le mode choisi.

La maîtrise des coups spéciaux est de rigueur puisque ceux-ci représentent votre unique arme offensive.

MD

OUT RUN

Pour obtenir le tableau d'Hyper-Options

Cela faisait un bout de temps que l'on n'avait pas parlé de ce célèbre jeu d'arcade, l'un des plus anciens sur Megadrive. Je sais, vous allez me dire que ce jeu est dépassé et qu'il ne mérite pas de figurer dans cette somptueuse rubrique des tips... Je vous arrête tout de suite: ce tip est absolument inédit, et que Out Run demeure un excellent jeu. Par conséquent, il a parfaitement sa place au sein de cette rubrique. Si quelqu'un n'est pas de mon avis, il n'aura qu'à téléphoner à la hot-line. Lucky Kid se fera alors une joie de prendre son numéro et je le rappellerai pour avoir une petite conversation de tipsman à lecteur. C'est clair?

A la page de présentation, faites 11 fois A, 3 fois B, 8 fois C et Start.

Cette page de présentation ne vous fait-elle pas rêver?

Plus d'excuse pour ne pas finir le jeu en moins de 8 secondes!

Voici l'une des très nombreuses séquences de fin.

MD THE SUPER SHINOBI 2

Pour obtenir l'invincibilité

Non, non vous ne rêvez pas, vous êtes bien devant le Cheat Mode qui va vous permettre de devenir invincible pour l'intégralité de Super Shinobi 2, alias The Shinobi 3 dans sa version officielle. Ce ne sera pas de trop pour réussir à finir ce jeu immense et difficile qui, comme dans ses versions précédentes, se termine par un gigantesque labyrinthe rempli d'ennemis qui s'efforceront avec constance de vous réduire en bouillie!

Dans le tableau d'options, écoutez les musiques suivantes: He Runs, Japonesque, Shinobi Walk, Sakura, Getufu. Une sonnerie retentira à la place du dernier morceau si le code fonctionne. Il ne vous reste plus qu'à débuter normalement une nouvelle partie.

Il ne vous sera pas nécessaire d'écouter les morceaux dans leur intégralité pour que le tip fonctionne.

Soyez confiant, il vous faudra moins de trente secondes pour venir à bout de ce fourbe.

Encore un round de terminé; plus que trois et je pourrai déguster la fin de ce jeu sans m'être énervé une seule fois.

MD SUPER MONACO GP II

Pour jouer avec la moto de Hang On

Alors là, c'est à croire que les programmeurs japonais sont devenus fous: ils ont eu la curieuse idée d'introduire dans un grand jeu de F1 tel que Super Monaco GP II la possibilité de jouer avec la moto de Hang On. Je n'en dis pas plus, vous laissant le plaisir de la découverte.

Commencez une partie en Beginner en vous nommant "HANG-ON!". A la fin du premier tour, sauvez votre partie puis faites un Reset et choisissez le mode d'entraînement (Practice). Sélectionnez votre circuit et, lors de sa description, maintenez Bas et A jusqu'à la fin. Ensuite, tout en maintenant Bas et A, pressez sur C pour débuter l'entraînement. O, surprise: vous vous retrouvez sur une magnifique moto!

Tout d'abord, nommez votre partie comme indiqué ci-dessus, et commencez le jeu.

Après votre premier tour, sauvegardez votre partie.

Maintenant, lors de la description du circuit, faites la manipulation. N'oubliez surtout pas d'attendre la fin du défilement du texte pour appuyer sur C.

Vous êtes sûr que ce jeu est bien Super Monaco GP II?

NOUVEAU
36 70 13 31
8,76 F CX + 2,19 F / mn
Le service des consoles. échanger, acheter, vendre des consoles et des jeux. Les prix les plus fous !

GEANT !
36 68 01 00
2,19 F / mn
AVEC
BUGS BUNNY
LE MEILLEUR JEU DU MONDE !!!
Joue comme sur ta console et gagne des pin's, des T-shirts et des consoles 16 bits
TM & © WARNER BROS INC.

SUPER
36 68 2001
2,19 F / mn
JOUE AVEC BATMAN
Cumule tes points et choisis toi-même ton cadeau
3615 BATMAN
TM & © 1989 DC COMICS INC.

NOUVEAU
36 65 11 01
3,65 F / APPEL
Pars à l'aventure avec INDIANA JONES™
Des milliers de cadeaux !
TM & © 1993 LFL / All Rights Reserved

TIPS

SFC — SONIC BLASTMAN

Pour vous entraîner aux Bonus Stage

Souvenez-vous: il y a à peu près un an, ce jeu avait fait impression par sa qualité graphique et la taille imposante de ses sprites. Aujourd'hui, le MWB a l'honneur de vous dévoiler le code inédit permettant de jouer uniquement avec les Bonus Stage, exactement comme ce tip que nous vous avions proposé pour les Tiny Toons. Cela vous permettra de vous entraîner aux Bonus Stage avant une véritable partie.

Dans le tableau des options, placez la musique sur "10 HIT", maintenez Select, et appuyez sur L, R, R, L, puis Start.

Dans le tableau d'options, modifiez la musique puis effectuez le tip.

Vous avez maintenant le choix entre tous les Bonus Stage du jeu. Petit veinard!

Etes-vous prêt à détruire cet astéroïde qui se dirige droit sur la Terre?

MD — ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Pour revoir votre partie dans la démo

Vous êtes le plus grand maître de Rocket Knight Adventures, mais vos copains ne veulent pas croire à vos performances. Sachez qu'il existe un moyen d'"enregistrer" votre partie! Vous pourrez ainsi leur montrer de quoi vous êtes capable puisque votre partie mémorisée remplacera la démo. Pour les joueurs plus modestes, c'est aussi le moyen de repérer leurs points forts ou leurs faiblesses dans tel ou tel passage du jeu, ce qui leur permettra sans doute de s'améliorer.

En plein milieu du jeu, effectuez une Pause, et rentrez scrupuleusement le tip...

Le mot "PAUSE" étant maintenant écrit à l'envers, vous n'avez plus qu'à appuyer sur Reset.

De retour à la page de présentation, il faudra attendre quelques instants avant de visionner vos exploits.

Durant le jeu, juste avant de mourir, faites Pause et pressez sur: Haut 7 fois, Bas, Gauche 3 fois, Droite. Le mot "PAUSE" se renverse. Faites un Reset et patientez. Vous verrez, à la place de la démo, votre partie dans son intégralité.

SFC — FINAL SET

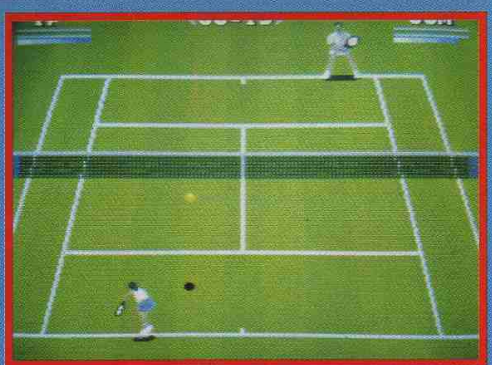
Pour jouer avec les personnages les plus performants

Vous êtes déconcerté par la difficulté de ce jeu de tennis, ou bien vous trouvez les personnages un peu trop mous? No problemo, vos désirs sont des ordres. Voici en exclusivité pour vous, ami lecteur de Consoles+, un tip (ou, plus précisément, un password) qui vous permettra de jouer avec une nouvelle brochette de joueurs, plus impressionnants les uns que les autres.

Rentrez le password suivant: BGQUYRAAAFEEEEHAAJA

Rendez-vous dans le tableau des passwords, puis inscrivez le code.

Choisissez les caractéristiques de votre personnage puis commencez une partie.



L'ordinateur n'a qu'à bien se tenir s'il ne veut pas se prendre une raclée.

SFC

GOGO DODGEBALL

Pour obtenir de nouvelles équipes

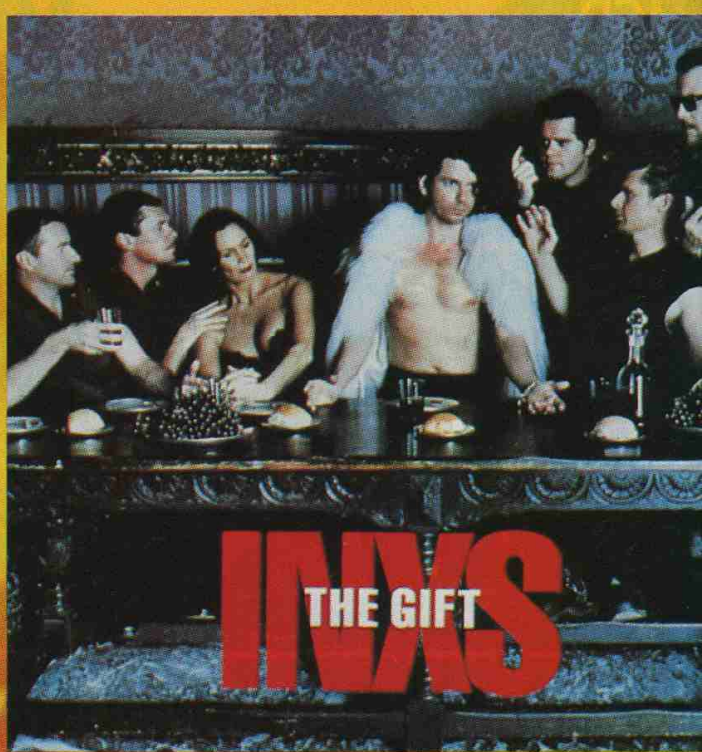
Décidément, les jeux de sport sont à l'honneur, ce mois-ci! Vous êtes certainement peu nombreux à connaître ce jeu de balle aux prisonniers plutôt marrant. En tout cas, voici un tip permettant de faire apparaître quatre nouvelles équipes, constituées chacune d'un seul type de personnage.

Grâce au tip, vous avez fait apparaître l'équipe des lions, des biches, des léopards et, enfin, celle des éléphants.

Attention, préparez-vous! Je sens que la rencontre va être saignante... L'équipe des biches va-t-elle dévorer celle des lions? Ce ne serait que justice!

Pendant le choix des équipes, allez vers le bas tout en appuyant sur L + R.

INXS
THE GIFT
NOUVEAU SINGLE
DISPONIBLE EN CDSI &
MCSI. INCLUS 1 INEDIT "BORN TO BE WILD"
& UN STICKER* POUR VOTRE PADDLE
* (DANS LE CDSI UNIQ
EDITION
EGALEMENT DISPONIBLE: FULL MOON, DIRTY HEARTS. NOUVEL ALBUM CD /



TIPS

MCD SONIC CD

Pour obtenir le Select Stage

Plus speed que jamais, encore plus fort et, surtout, beaucoup plus beau, Sonic revient en force sur le Mega CD. Pour le hit des hits, un tip qui tue!

A la page de présentation, faites: Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite et B.

A la page de présentation, effectuez le tip, un peu comme dans la première version du jeu, mais avec cette différence que le tip n'est plus le même.

Vous vous retrouvez directement dans le Select Stage, qui vous permet de vous balader dans n'importe quel niveau ou sous-niveau du jeu.

Un petit tour dans le dernier niveau histoire de finir le jeu en moins d'un quart d'heure, ça devrait en tenter plus d'un, non?

MCD BATMAN RETURNS

Pour passer directement les niveaux

Batman est sans doute l'un des premiers jeux d'un niveau correct sur MCD, même si la partie plates-formes est très discutable. Mais il faut avouer que la partie conduite est une vraie réussite, exploitant enfin les capacités de déformation et de zoom de la console. Pour tous ceux qui n'ont pas eu la chance de voir toutes les scènes de conduite, voici un petit tip qui devrait vous réjouir car il permet de passer les niveaux selon vos désirs. Alors, régalez-vous!!

Ce stage me prend véritablement la tête: une petite Pause, une pression sur le bouton C...

... et me voici catapulté directement dans le niveau suivant.

Dans le tableau d'options, effectuez le tip en vous assurant que vous avez bien changé l'option Driving Only.

Dans le tableau des options, changez le "Game Type" en "Driving Only". Puis faites Gauche + B, à nouveau Gauche + B pour l'option suivante (Difficulty), et ainsi de suite, jusqu'à la dernière option. Enfin, reproduisez la même combinaison pour chaque option en "remontant" jusqu'à "Game Type". Une sonnerie vous indique que le code a fonctionné. Maintenant, dans le jeu, il vous suffira de mettre la Pause et de presser sur C pour passer le niveau.

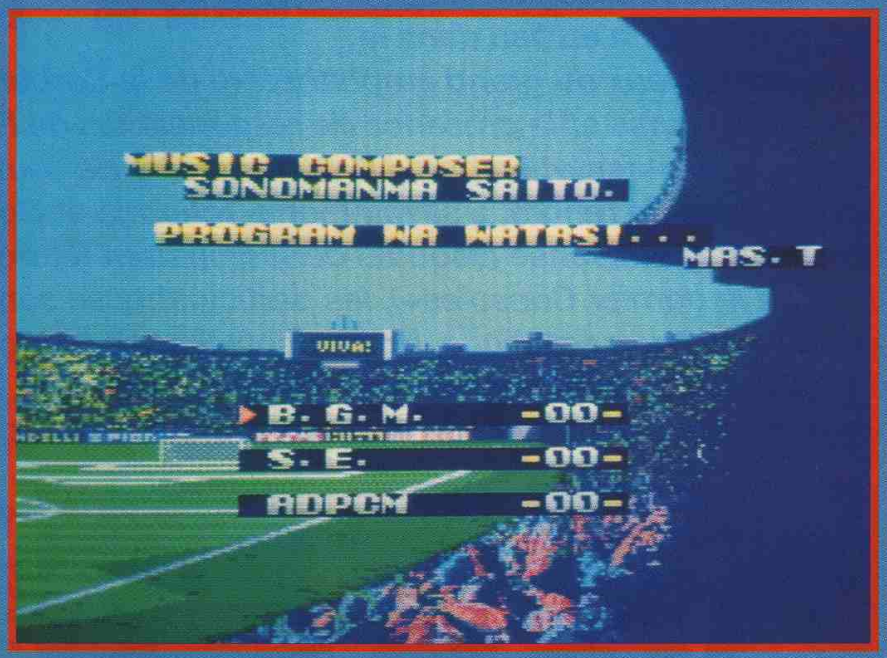
TIPS

PCE — TECMO WORLD CUP SUPER SOCCER

Pour obtenir le Sound Test

Vous êtes un adepte du foot sur PC Engine, de la grande musique et des petites Japonaises en tenue légère? Ce tip vous plaira: il vous permettra non seulement d'obtenir le Sound Test du soft, mais également de vous rincer l'œil à la fin du jeu.

Lors de l'affichage du logo "Media Rings Corporation", faites: Haut, Gauche, Bas, Droite, 4 fois "I" ("i"), Run.



Voici le Sound Test avec les auteurs des différents morceaux de musique.

MD — ALADDIN

Pour passer le niveau

Je pense ne pas me tromper en disant que vous avez été nombreux à recevoir ce soft dans votre cheminée, et je me suis donc dit que vous seriez aux anges d'apprendre que le MWB vous a déniché un tip plutôt classique mais ô combien efficace que Virgin emploie pour la plupart de ses créations. Vous l'aurez deviné, il s'agit d'un tip qui vous permettra de passer au niveau supérieur en plein milieu du jeu. Maintenant, si vous ne finissez pas la partie, je ne vous donnerai plus que des tips sur GX 4000. [NDTCHI: Qu'est-ce que c'est la GX 4000?]

Pendant le jeu, effectuez une Pause puis faites le tip.

Durant le jeu, faites Pause puis A, B, B, A, A, B, B, A et A.

Encore un niveau de fini.

RETROUVEZ VITE LES DEUX

SUPERS CONCOURS

CONSOLES +

DU MOIS

ORGANISÉS AVEC

SONY

ET

LUDI GAMES

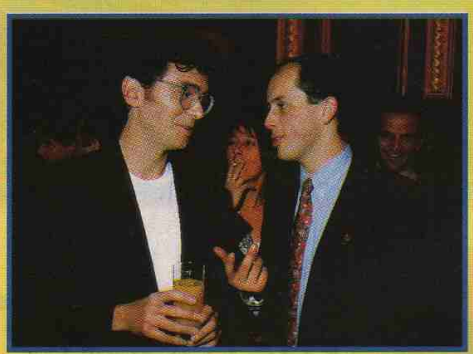
EN PAGES 145 ET 161.

Des cadeaux géniaux vous attendent !!!

LA NUIT DES

Retransmise sur France 3 fin novembre, la remise des Tilt et Consoles+ d'Or a eu lieu dans le cadre prestigieux du grand amphithéâtre de la Sorbonne. Outre le gratin des mondes micro et console réunis et la présence de responsables de France 3 et de jérôme Bonaldi, de Canal+, la manifestation pouvait s'enorgueillir de compter parmi les invités deux personnages de renom, à savoir Pierre Tchernia et Uderzo. Après une remise des prix qui maintenait le suspense jusqu'au dernier instant (et dont vous avez pu connaître les résultats en lisant le dernier Consoles+), les participants se sont précipités vers le buffet pour se remettre de leurs émotions. Notre photographe les "croqués" en quelques portraits pris sur le vif. Petite visite en images pour découvrir éditeurs, graphistes, scénaristes ou programmeurs à l'origine de vos jeux préférés, ainsi que quelques journalistes...

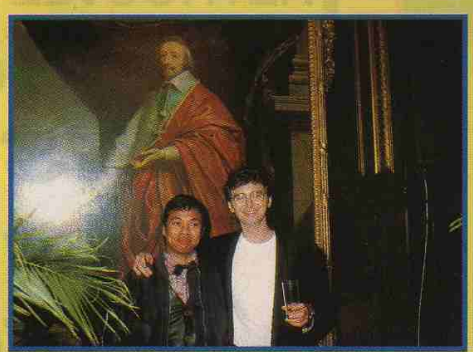
Delphine et Jean-Michel, les présentateurs vedettes de Micro Kid's. Un beau sourire à tous nos lecteurs pour la nouvelle année.



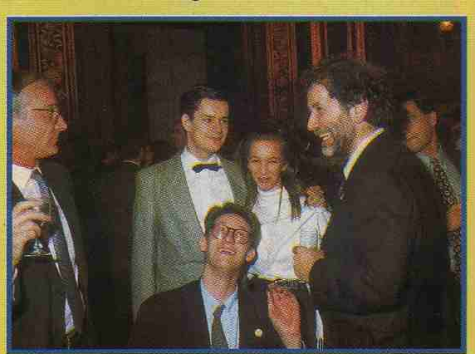
Stéphane Bole, de Nintendo France, n'a pas trop de soucis à se faire pour sa chère console. Et d'après ce que l'on sait du projet Reality, l'avenir semble assuré.

Alain Huygues-Lacour (de profil), ancien collaborateur de Tilt et rédacteur en chef de Joystick puis de Joypad, en grande conversation avec Thierry Braille de Virgin France.

Patrick Lavanant (à droite) de Sega laissait éclater sa joie devant les nombreux prix décernés à sa société.



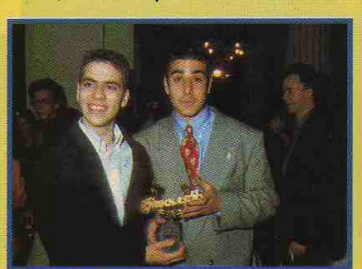
A gauche, Eric Ramaroson, rédacteur en chef adjoint de Micro Kid's, appréciait la soirée à sa juste valeur, sous l'œil cardinal de Richelieu.



Pour paraître si petit, le gigantesque Nicolas Gaume, d'Atreïd Concept, avait sans doute dû se coucher! Juste derrière, Stéphane Lavoisard, rédacteur en chef de Génération 4. M. Guidicelli semble, quant à lui, ravi des "pitreries" de Nicolas.

De gauche à droite: Gérard Guillemot, Jean-Michel Blottière et Denis Fridman de Psygnosis.

Jean-Michel Blottière tenait compagnie à Alain et Frédéric Le Diberder, auteurs du remarquable livre "Qui a peur des jeux vidéo?". Un ouvrage passionnant et très documenté sur l'histoire des jeux vidéo depuis les "premiers âges" jusqu'à nos jours.

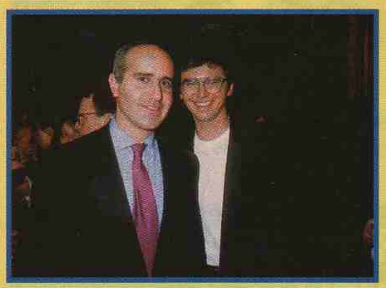


Sam est fier de remettre le fameux trophée Consoles+ d'Or à Michael Sportouch d'Ocean France pour l'excellent Mr Nutz.

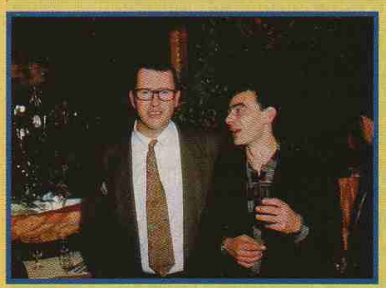
JEUX VIDÉO

Christine, notre maquettiste en chef, profitait pleinement de la soirée. Un intermède bien mérité après les rudes "coups de bourre" des bouclages.

Si le flash de notre photographe a pu surprendre Irina Henri, correspondante d'Atari France, le succès du Jaguar, en revanche, ne l'étonne en rien.



Thomas Ormond, ancien directeur de Microprose puis d'Activision France, est désormais le patron d'EMS, une société qui œuvre pour le plaisir des joueurs.



Henri Coron, d'Electronic Arts, en grande conversation avec Olivier Hautefeuille, alias Max, rédac chef adjoint. De quoi parlent-ils? Mais de jeux, bien sûr!

Au millieu, Luc Boursier, l'une des "têtes pensantes" de Sega.

Pascale, notre efficace secrétaire de rédaction, aux cotés de deux Jean-Michel(s) Blottière et Maman (à droite), ancien rédacteur en chef adjoint de Consoles+.

Grande conversation avec Bruno Bonnel, le patron d'Infogrames. Avec la montée en puissance des consoles, l'arrivée d'Alone 1 ou 2, c'est peut-être pour demain.

Marc Djian, à droite, directeur d'Ocean France, savourait sereinement ses deux récompenses, l'une micro et l'autre console.

Jean-Michel, fort bien entouré par les accortes représentantes de notre service publicité, Stéphanie à droite et Nathalie à gauche.

REPORTAGE PHOTOS: A. ROUBAIX

PROCHAINEMENT

NEWS

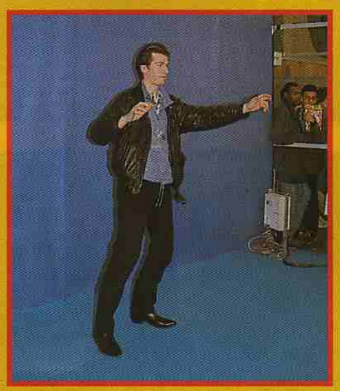
SALON SUPERGAMES 93 :

Beaucoup de monde pour un voyage sidéral au sein de Starwing. Malgré une file impressionnante de personnes impatientes, le délai d'attente restait tout à fait raisonnable.

Le Supergames, le salon européen des jeux vidéo et électroniques, a refermé ses portes le 28 novembre après cinq jours d'activité endiablée. Contrairement à l'année passée, le parc des Expositions a pu accueillir le public venu nombreux sans presse excessive (je parle de la presse "compressive", la presse papier n'étant bien sûr jamais excessive!). A côté de la high-tech de loisir et du multimédia, les consoles étaient bien représentées, tant du côté des constructeurs que des éditeurs. Peu de réelles nouveautés pour les lecteurs assidus de Consoles+, mais beaucoup de plaisir tout de même à découvrir en "silicone et en puces" les nouvelles consoles ou les derniers hits.

TROIS MINUTES DANS LES ÉTOILES!

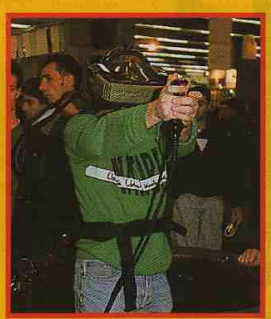
Nintendo avait installé son camion, laissant les joueurs s'éclater avec Mario, Street Fighter II Turbo et autres Starwing. Ce dernier titre bénéficiait par ailleurs d'une attraction spectaculaire. Quatorze personnes pouvaient prendre place dans un "vaisseau spatial" monté sur vérins hydrauliques. Les portes se referment lentement pour un voyage intergalactique de trois minutes. Un "film" est projeté sur l'écran, tandis que la cabine suit très exactement les mouvements de l'action, se cabrant, virant ou basculant en avant selon les circonstances. Le procédé n'est pas nouveau, puisqu'il a été étrenné en France par Euro Disney et son Star Tour. La grande originalité venait en fait du "film": il s'agissait de séquences de Starwing tirées de différents niveaux. Je peux vous assurer que la sensation est bien différente. Entre le fait de voir son vaisseau à l'écran et celui de sentir la cabine vibrer à chaque choc, et virevolter en tous sens pour passer à travers les portes étroites, il n'y a pas de comparaison possible. A quand le jeu en cabine individuelle, à la manière des bests des salles d'arcade? Sega, l'autre géant des consoles, était absent de ce salon. Mais il s'était tout de même fait représenter par l'un de ses gros distributeurs, Innelec.



Non, cette personne ne pose pas pour une photo: elle joue avec son corps (sans mauvais esprit).

Voici la clé du mystère: une caméra enregistre les mouvements du joueur (bras, mais aussi tête et corps) et les répercute sur une balle "virtuelle" qui n'apparaît qu'à l'écran.

A côté des courses de voitures en vidéo, on pouvait admirer deux spécimens de voitures de course des temps passés.



Les joueurs pouvaient découvrir les univers virtuels version ludique qui offraient une vraie 3D (une image différente pour chaque œil), un déroulement en temps réel, une détection de la position, voire des sensations tactiles. Avec les nouvelles consoles 32 et 64 bits, l'introduction de tels jeux à domicile ne relève plus de l'utopie.

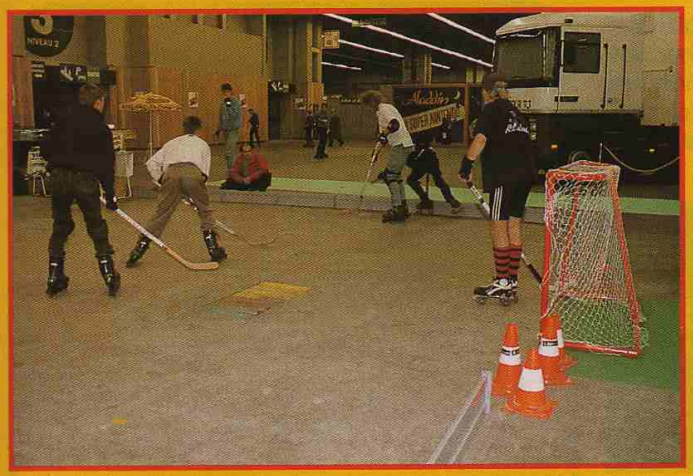
La réputation du Supergames a dépassé les frontières européennes. Ce fabricant de joysticks d'Asie du Sud-Est présentait sa gamme de produits, dont ce modèle pour Super Nintendo et Megadrive avec manches interchangeables.

JAGUAR CONTRE AMIGA CD32: LE DUEL!

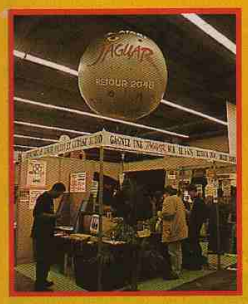
Au stand Atari Jaguar (baptisé avec humour Retour 2048!), les joueurs pouvaient enfin contempler "la bête" et assister à des démonstrations régulières de ses capacités ludiques. Le stand était alors plein à craquer, et, de fait, nombreux sont ceux qui ont déjà craqué, comme en témoigne la vague de réservations qui déferle dans les magasins parisiens. Voilà qui devrait lever les "angoisses" des éditeurs. Espérons seulement que les chaînes de production IBM (le Jaguar est fabriqué par Big Blue) pourront satisfaire à la demande.

Chez Commodore, l'heure n'était pas à la morosité non plus. L'Amiga CD32 marche bien, avec une production régulière de titres variés. Le Supergames a aussi été l'occasion pour Commodore de révéler les capacités de sa toute nouvelle carte Full Motion. Grâce à cette carte MPEG additionnelle (pour les détails techniques, replongez dans votre Consoles+ n° 24), qui sera vendue 1 500 F environ, l'Amiga CD32 peut lire des vidéo-disques. Les vidéos sont de grande qualité et le tout-numérique n'y est pas pour rien.

UN BON CRU !



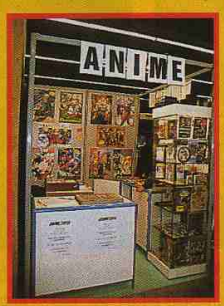
Quelques crosses, des rollers, un terrain et ses buts et, bien entendu, des joueurs. Il n'en faut pas plus pour une partie de hockey endiablée.



D'Atari à Nintendo, en passant par Ubi Soft ou Electronic Arts, chaque stand avait son style propre.

ET DES ATTRACTIONS À LA PELLE...

A côté des nombreux stands de jeux console et micro disséminés un peu partout (Hudson, Ubi Soft, Electronic Arts, Bandai et bien d'autres), le visiteur était sollicité par d'autres attractions. Ici, il s'agissait d'un casse-briques très particulier. Là, des spécialistes du roller faisaient des démonstrations de hockey sur... ciment ou de saut acrobatique (et très spectaculaire). Les joueurs pouvaient aussi entrer de plain-pied dans des univers virtuels, grâce à des jeux en réseau acceptant jusqu'à quatre joueurs simultanés. Au fil des cuvées successives, le Supergames se bonifie et marche sur les traces des grands salons anglais. L'an prochain, venez y faire un tour!

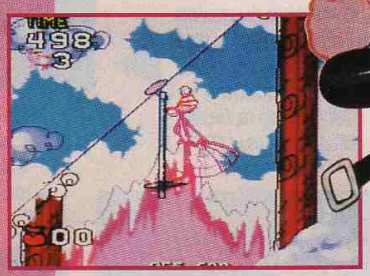


Quelques stands vendaient des "goodies" (tee-shirts et posters) en relation avec les héros des jeux vidéo: Dragon Ball Z et Ranma.

LUDI GAMES

SUR VOS ECRANS EN FEVRIER!
SCENE 1 TAKE 1

LA PANTHERE ROSE STAR D'HOLLYWOOD!



TECMAGIK

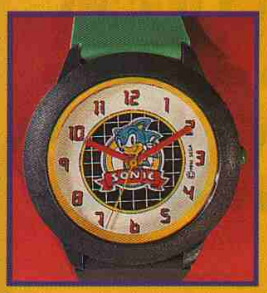
MEGA DRIVE

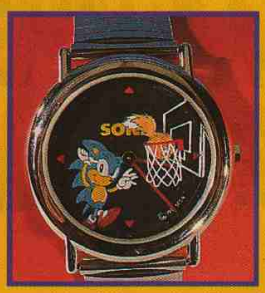
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

NEWS

DE SONIC À SCOUBIDOU, GOODIES A GOGO!

ELG (European Licensing Group) est une société dont vous n'avez probablement jamais entendu parler. Pourtant, elle travaille "dans l'ombre" pour concrétiser vos rêves les plus fous. En effet, cette société s'occupe, entre autres, de gérer les licences indispensables à l'utilisation de vos personnages favoris (dessins animés et/ou jeux vidéo) pour des objets divers et variés. C'est grâce à elle que des héros tels que Sonic, les Pierrafeu et Scoubidou peuvent envahir vos consoles.





Sonic ou Sonic? A vous de choisir pour être à l'heure Sega (250 F).

Champion Gloves: le must du joueur Sega. On peut même les utiliser sur SNIN sans risque d'étincelles! Blague à part, ceux qui récoltent des ampoules un peu trop souvent feraient bien de s'y intéresser (100 F).

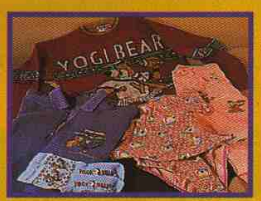
Tiger: le jeu à cristaux liquides, à l'effigie de Sonic (250 F).

Tomy: un petit jeu "à eau" sans prétention, destiné aux plus jeunes (30 F).

Un ballon, c'est toujours plus ou moins rond. Eh! bien non, pas avec Sonic justement, original jusqu'à sa matière, de la feuille d'aluminium (18 F).

Plus classiques mais tout aussi beaux, les ballons ronds en latex. Il y a deux types de motif pour contenter tout le monde (10-25 F).

Chaussettes Sonic: c'est le pied ! Bon, je sais, c'est un peu facile, mais après tout (39 F).



Les vêtements Yogi Bear: une bonne façon de porter un ours sans attraper un tour de rein.

Cahiers et classeurs Sonic: avouez qu'ils ont de la gueule (23 F).

Les sacs Scoubidou. Une pointe de gaieté à l'école n'a jamais fait de mal.

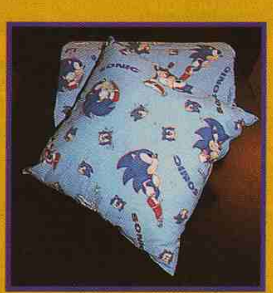
Les consommables Pierrafeu: ici, la version anglo-saxonne. La version française aura des pâtes "sous-titrées"!

SONIC

Commençons par Sonic, qui offre l'éventail le plus étendu. Si vous êtes un accro des jeux vidéo, il vous est sans aucun doute arrivé d'avoir des ampoules aux mains après une longue et mouvementée séance de jeu. L'acquisition d'un joypad à l'ergonomie étudiée permet de régler partiellement le problème. Mais les Champion Gloves ne sont pas une mauvaise idée non plus. Il s'agit tout simplement de gants (en fait des mitaines, c'est-à-dire des gants où l'extrémité des doigts est libre) arborant le portrait du célèbre hérisson bleu. La paume des mains est protégée par un revêtement de cuir, qui assure en outre une excellente adhérence. Un astucieux système de grip réglable permet l'adaptation à toutes les pointures. Toujours dans le domaine "utile", on peut trouver des montres en acier (cadran Sonic, comme il se doit) ou des cahiers et des classeurs. Même le linge de maison est atteint par ce virus: oreillers, couettes ou sacs de couchage sont frappés à l'effigie de la piquante mascotte. Il y a même des chaussettes qui, elles aussi, "ne se cachent plus". Pour le fun, le choix est encore vaste: Tomy, un petit jeu aquatique, ou Tiger, un jeu à cristaux liquides, sans oublier les ballons en tout genre.

PIERRAFEU ET SCOUBIDOU

Les amoureux de Hanna Barbera ne sont pas oubliés non plus. Saviez-vous, par exemple, qu'il est possible de manger des spaghetti Pierrafeu, mettre des chaussettes Santanas et Diabolo, arborer un tee-shirt ou un sweet Yogi Bear ou porter un sac à dos Scoubidou? Tous ces articles ne sont pas distribués directement par ELG, mais sont disponibles dans un grand nombre de points de vente: hypermarchés, magasins spécialisés, etc. Les prix restent très raisonnables, ce qui n'est pas le moindre des avantages.



Linge de maison Sonic: de quoi faire de beaux rêves bleus. La couette et le sac de couchage n'ont pas été photographiés: ils ne rentraient pas dans la photo... à moins de couper (de 69 F à 250 F, selon les articles).

Les chaussettes Hanna Barbera: les chaussettes sachant chausser sans chausse-pied. A prononcer très vite, bien sûr (15-25 F).

BRADERIE DE PARIS: JEUX VIDÉO? PAS TROP!

La Braderie de Paris a ouvert ses portes au parc des Expositions de la porte de Versailles du 3 au 12 décembre. Contrairement aux autres années (et à l'année dernière en particulier), l'univers micro et console était vraiment sous-représenté, c'est le moins que l'on puisse dire! Le seul stand un peu en rapport avec notre passion à tous était celui de Doritoy's, qui proposait quelques accessoires pour Game Boy. L'accro de jeux vidéo n'en avait vraiment pas pour son argent. En revanche, si le monde des consoles n'était pas à l'honneur, on pouvait faire de bonnes affaires dans d'autres domaines qui peuvent vous intéresser. Quelques grands éditeurs de BD exposaient leur collection, avec des ristournes pouvant aller jusqu'à plus de 50% du prix habituel. Dans le domaine du son, on pouvait aussi découvrir des merveilles: chaînes hi-fi, baladeurs K7 ou laser, etc. Le monde des jouets était aussi bien représenté avec des jouets et des peluches pour les plus jeunes et quelques jeux de réflexion originaux pour les plus âgés. En conclusion : une braderie pas inintéressante mais bien pauvre en jeux vidéo. Espérons que le cru 94 sera plus riche.

Sur le stand Dorytoy's à la braderie de Paris, quelques accessoires pour la portable de Nintendo: sacoches de transport, loupes, lumières, alimentations en tout genre, etc.

SEGA FÊTE NOËL CHEZ BURGER KING

A l'occasion des fêtes de Noël (du 9 décembre au 15 janvier très exactement), Sega s'associe à Burger King, l'un des géants du fast-food. Vous trouverez dans ces restaurants des cartes à gratter qui peuvent vous faire gagner l'un des nombreux prix en jeu: vingt-cinq ensembles Mega CD/Megadrive (la totale!) et cinq cents Game Gear. Et ce n'est pas tout: chaque restaurant est "équipé" de meubles de démonstration Sega, les équipes de Burger King se chargeant des animations. Plus fort encore: le Burger King des Champs-Elysées est entièrement décoré aux couleurs de Sega, avec de nombreux stands présentant des nouveautés en exclusivité. Alors, heureux?

SEGA RE-FÊTE RE-NOËL!

Sega ne s'arrête pas en si bon chemin et propose une offre très alléchante. Si vous achetez l'un de ces packages (Master System 2/Alex Kidd, Megadrive/Sonic, Game Gear/Columns) entre le 25 novembre et le 31 janvier, Sega s'engage à vous offrir un jeu, pour la modique somme supplémentaire de 50 F, et ce dans la mesure des stocks disponibles. Quels jeux? Sonic 2 et Mac Donald's Global Gladiator, plus un troisième titre spécifique à chaque console: Mickey 2-Land of Illusion pour la Master System, Batman Returns (version cartouche) pour la Megadrive et, enfin, Shinobi pour la Game Gear. Votre cartouche sera directement livrée chez vous, dans un délai de quatre à six semaines.

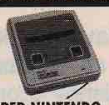
AMIE LE PRO.

11, bd Voltaire
75011 Paris
(Métro République)
☎ 43 57 48 20

CADEAU D'AMIE
+ 20% DE JEUX
EX : Pour 500 F d'achat réduction de 100 F sur un jeu d'occasion

NEUF

NINTENDO



SUPER NINTENDO
+ STREET FIGHTER 2
990 F (neuf)
690 F (occasion)
SUPER NES
990 F (neuf) 790 F (occasion)
FAMICOM
1390 F (neuf) 990 F (occasion)

ACTRAISER	499 F
ALADDIN	449 F
ART OF FIGHTING	549 F
BOMBERMAN + MULTIPAD	549 F
D.B.Z II ACTION GAME	590 F
EMPIRE STRIKE BACK	540 F
FATAL FURY II	590 F
GOEMON FIGHT 2	549 F
JURASSIC PARK	390 F
MARIO COLLECTION	390 F
MR NUTZ	390 F
RANMA 1/2 II	549 F
SOLSTICE 2	549 F
STREET FIGHTER II T.	449 F
WORLD HEROES	490 F

MEGADRIVE

MEGADRIVE 1 + SONIC
690 F (neuf)
490 F (occasion)
MEGADRIVE + ALADDIN
990 F (neuf)
MEGADRIVE + STREET FIGHTER II 1190 F (neuf)

ALADDIN	449 F
ASTERIX	389 F
DAVIS CUP TENNIS	389 F
F 117	389 F
FIFA SOCCER	449 F
FORMULA ONE	389 F
GAUNTLET 4	389 F
GUNSTAR HEROES	389 F
JAMES POND 3	389 F
LAND STALKER	449 F
ROCKET NIGHT ADV.	389 F
SHINING FORCE 2	389 F
TURTLES TOURNAMENT FIGHTER	389 F
SONIC SPIN BALL	389 F
WIZ'N'LIZ	389 F

MEGA CD

MEGA CD 2
+ 1 JEU 1990 F
MEGA CD 2
+2 JEUX 2290 F

BATMAN RETURNS	449 F
DUNE	385 F
ECCO THE DOLPHIN	449 F
FINAL FIGHT	385 F
GUNSTAR HEROES	449 F
JAGUAR XJ 220	385 F
NIGHT TRAP	449 F
PRINCE OF PERSIA	449 F
ROBO ALESTE	385 F
S. HOLMES 2	449 F
SHERLOCK HOLMES	385 F
SILPHEED	449 F
SONIC CD	549 F
THUNDERHAWK	449 F
TERMINATOR	495 F
WOLFCHILD	385 F

3 DO

3 DO
+ 1 JEU + CD DEMO
5900 F
3 DO
+ 2 JEUX + CD DEMO
6300 F

20 TH CENTURY V.	499 F
BATTLE CHESS	549 F
CRASH'N BURN	549 F
DEAD HUNT	549 F
DRAGON'S LAIR	529 F
IT'S A BIRD'S LIFE	489 F
J.MADDEN FOOT	549 F
MAD DOG MC CREW	709 F
OCEANS BELOW	459 F
OUT OF T. WORLD	549 F
PETER PAN	549 F
SHADOW CASTER	549 F
SPACE SHUTTLE	459 F
THE ANIMALS	499 F
TOTAL ECLIPSE	549 F
TWISTED	549 F
WHO SPOT J. ROCK	549 F

JAGUAR

JAGUAR
+ 1 JEU
1790 F

PRIX ENTRE 350 ET 550 F
- CRESCENT GALAXY
- ALIEN VS PREDATOR
- CYBERMORPH
- CHECKERED FLAG 2
- RAIDEN
- DINO DUDRS
- CLUB DRIVE
- TEMPEST
- KASUMI NINJA
- TINY TOONS ADV.

CD 32

CD 32
+ 2 JEUX 2490 F
CD 32
+ 4 JEUX 2990 F

ADVENTURES IN TIMES	270 F
ALFRED CHICKEN	265 F
D/GENERATION	259 F
DEFENDER CROWN 2	270 F
DIGGERS	320 F
D SPORTS	270 F
JAMES POND II	270 F
JURASSIK PARK	270 F
LIONHEART	255 F
MORPH	270 F
NICK FALDO'S GOLF	315 F
OSCAR	235 F
PINBALL FANTASIES	299 F
SENSIBLE SOCCER	320 F
STAR TREK	349 F
SURF NINJAS	349 F

Prix révisables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

OCCASION

NINTENDO

SUPER NES 200 F	SUPER NES 250 F	NES 90 F
ADDAMS FAMILY	ACT RAISER	BAYOU BILLY
ADVENTURE ISLE	AMAZING TENNIS	CASTLEVANIA 1 OU 2
ANOTHER WORLD	AXELAY	COBRA TRIANGLE
CONTRA 3	BATMAN RETURNS	D.DRAGON 1 OU 2
FIRE POWER	BEST OF THE BEST	METAL GEAR
F-ZERO	CASTELVANIA	MEGA MAN 1 OU 2
JAMES BOND JR	EARTH DEFENSE	QUANTUM FIGHTER
LEMMINGS	FINAL FIGHT	ROBOCOP
PILOT WINGS	KING OF MONSTER	SUPER MARIO 1,2,3
POPULOUS	MARIO KART	STRIDER
ROAD RUNNER	MAGICAL QUEST	THE ADVENTURES
R-TYPE	PRINCE OF PERSIA	TOP GUN
TURTLES 4	ROBOCOP 3	TURTLES NINJA
ULTRAMAN	SUPER SOCCER	ZELDA 1 OU 2
W.LEAGUE SOCCER	ZELDA 3	

SUPER NES 300 F	SUPER NES 350 F	GAME BOY 150 F
ADDAMS FAMILY 2	BUBSY	BURAY FIGHTER
ALESTE	COOL SPOT	HOOK
ANOTHER WORLD	ERIC CANTONA	KEN
BULLS VS BLAZERS	HOOK	KID ICARUS
DEAD DANCE	KAWSAKI	MARIO AND HOSHI
DESERT STRIKE	KING ARTHUR'S	MEGA MAN II
FATAL FURY	MARIO COLLECTION	NEMESIS
FINAL FIGHT 2	MORTAL KOMBAT	POPULOUS
JIMMY CONNORS	MIGEL MANSELL	PRINCE OF PERSIA
MARIO KART	TGA TOUR GOLF	R-TYPE I ET II
RUSHING BEAT 2	PTO	SIMPSON'S
SONIC BLASTMANN	SIM CITY	SUPERMAN
STAR FOX	SPIDERMAN XMEN	STAR TREK
STAR WARS	STARWING	SUPER MARIO LAND I ET II
TAZMANIA	SUPER JAMES POND	TOM & JERRY
TINY TOONS	SUPER SLAPE SHOT	TURTLES
YS III	SUPER TRIKE EAGLE	

SEGA

MEGADRIVE 100 F	MEGADRIVE 150 F	MASTER SYSTEM 75
BATMAN	ALEX KIDD	ALEX KIDD
CYBERBALL	BATMAN RETURN	BLACK BELT
DJ BOY	DYNAMITE DUKE	CHOPLIFTER
GOLDEN AXE	FATAL REWIND	DOUBLE DRAGON
LAST BATTLE	GALAHAD	FORGOTTEN WORLD
MOONWALKER	GYNOUG	GALAXY FORCE
RAMBO III	SEWEL MASTER	GOLFMANIA
SONIC	TECHNOCOP	GREAT BASKET BALL
TARCRUISER	TREMINATOR	RASTAN
STRIDER	TALES SPIN	RC GRAND PRIX
SUPER HANGON	TAZMANIA	SPEED BALL
SWORD OF SODAN	THUNDER FORCE II	SUPER TENNIS
VAPOR TRAIL	UNIVERSAL SOLDIER	TEDDY BOY
WRESTREVAR	WINGS OF WAR	TENNIS ACE
WORD CUP 90	ZEROWING	WONDERBOY

MEGADRIVE 200 F	MEGADRIVE 250 F	GAME GEAR 150
ATOMIC RUNNER	ANOTHER WORLD	ALIEN SYNDROME
CAPTAIN TENNIS	CAPTAIN AMERICA	BASEBALL
CHAKKEN	COOL SPOT	DEFENDER OF OASIS
DOUBLE DRAGON 3	DRAGON'S FURY	DEVIL CRUSH
GRAND SLAM	ECCO	DONALD 2
GREEN DOG	FLASHBACK	JOE MONTANA
JAMES POND 2	FATAL FURY	MICKEY 2
JOHN MADDEN 93	GLOBAL GLADIATORS	MONACO GP
KING BOUNTY	LEMMINGS	NINJA GAIDEN
PHANTASY STAR 3	ROAD RASH 2	OLYMPIC GOLD
PREDATOR 2	THE HUMANS	STREET OF RAGE
RINGS OF POWER	THUNDER FORCE 4	SHINOBI
RISKY NEEDS	TINY TOONS	SONIC
SIDE POCKET	TURTLES 4	SONIC2
SONIC 2	X MEN	STEEL CAGE
WONDERBOY 5		SPACE HARIER

NEO-GEO

390 F	590 F	890 F
CIBERLIP	ALPHAMISSION	ART OF FIGHTING
GHOST PILOT	BASE BALL 2020	BASE BALL STAR 2
MAGICIAN LORD	FATAL FURY	NINJA COMMANDO
NAM 75	FOOTBALL FRENZY	KING OF THE MONSTE
RIDING HERO	SENGOKU	SUPER SIDEKICK

LES REPRISES D'AMIE

AMIE RACHETE AU COMPTANT :
ORDINATEURS - CONSOLES - PERIPHERIQUES
CARTOUCHES - LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

LES ECHANGES D'AMIE

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES SUPER NINTENDO, MEGADRIVE ETC.
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEU

C.20

A RETOURNER A :
AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....
Mon ordinateur ou ma console .....
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.

Designation	Quantité	Prix	Montant
Frais d'envoi			
TOTAL			

Poste 60 F/Transporteur 100 F par colis/CR 80 F Logiciel 30 F
❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE Date d'expiration |_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date Signature
ou commande sur papier libre

NEWS

DISNEY STORE :

Sur la plus prestigieuse avenue de Paris, au 44 de l'avenue des Champs-Elysées précisément, s'est ouvert récemment un magasin non moins prestigieux. Il s'agit tout simplement du Disney Store, une "boutique" d'un genre très particulier où vous pourrez découvrir et acquérir tout ce qui touche à l'univers Disney. Petite visite guidée...

COMITÉ D'ACCUEIL: LES 7 NAINS!

La compagnie Disney a choisi de privilégier une nouvelle fois la France. Après le choix du site de Marne-la-Vallée pour l'implantation d'Euro Disney, c'est au tour du Disney Store de Paris d'être le plus grand magasin européen dédié à cet univers.

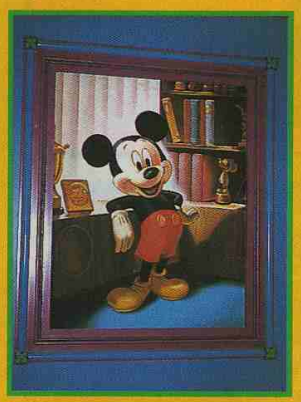
Il est difficile de passer devant la façade sans avoir l'œil attiré. L'enseigne reprend le logo caractéristique de toutes les productions Disney. Et, surtout, une grande vitrine met en scène les sept nains, compagnons de Blanche Neige. Il fallait voir la tête de Bomboy, qui m'avait accompagné, tout excité de retrouver ses compagnons de race. Il a même tenté le mot de passe magique "ami" pour passer à travers la "porte" et les retrouver! [NDA: seuls les férus du "Seigneur des anneaux", le chef-d'œuvre de Tolkien, sont à même de comprendre cette allusion! Lisez-le, c'est un univers inoubliable]. Au bout du compte, il a fallu assommer à moitié notre cher nain pour pouvoir enfin pénétrer dans le magasin proprement dit.

Admirez la qualité de cette composition. Malheureusement, le prix, certes justifié, n'est pas à la mesure de toutes les bourses.

Le Disney Store des Champs-Elysées: le plus grand magasin européen du genre.

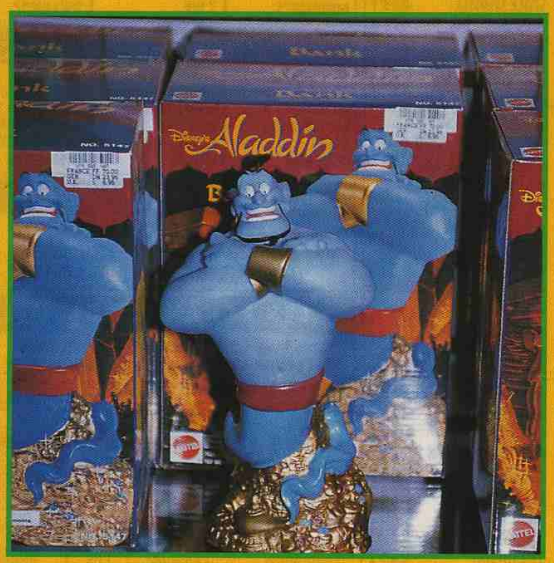
Cette grande maquette est la reproduction exacte du splendide château de la Belle au Bois Dormant d'Euro Disney.

Une montagne de peluches pour les petits et les grands.



Mickey, la première création de Walt Disney, participe à toutes les grandes manifestations.

Bomboy ne se sentait plus de joie à l'idée de retrouver des compatriotes.



Les plus jeunes retrouveront avec bonheur les personnages fétiches du dernier dessin animé Disney: "Aladdin".

UN VRAI MAGASIN "ANIMÉ"

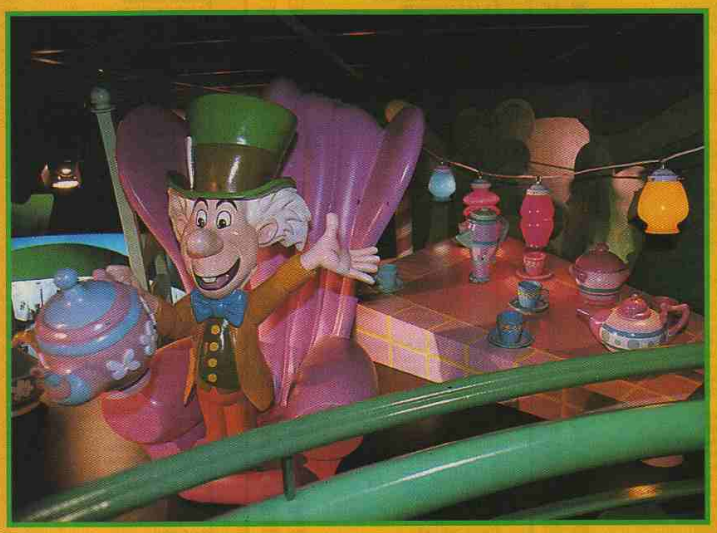
L'univers Disney ne se limite pas aux produits présentés, mais s'intègre aussi au décor des deux étages. Alice au Pays des Merveilles, Mickey, Minnie, Dingo, Pinocchio, la Petite Sirène, Mickey Apprenti Sorcier (l'un des dessins animés de Fantasia) et bien d'autres animent le magasin. Même après un bon moment, l'œil découvre encore des scènes "cachées" sous un escalier ou surmontant un comptoir. L'espace Euro Disney vous fera découvrir, grâce à une maquette de grande taille, toutes les finesses du château de la Belle au Bois Dormant. Vous pourrez aussi y acheter des billets pour le parc et éviter ainsi de faire la queue là-bas. Le rez-de-chaussée est pour sa part destiné aux adolescents et aux adultes. Mais, ici, les vidéos sont éventuellement en version originale pour les puristes. De même, on y trouve des ouvrages de référence sur le travail de Walt Disney et son équipe. Collégiens et lycéens seront à la fête avec une gamme étendue d'accessoires: classeurs, trousses, crayons, stylos, etc. Sans oublier les tee-shirts et autres sweets. Un petit espace est réservé aux collectionneurs. Mais si l'espace est petit, l'intérêt, lui, est grand. Vous pourrez y admirer des œuvres (figurines en faïence principalement, mais aussi "tableaux") toutes plus belles les unes que les autres. Certes, le prix est en conséquence (certaines atteignent 15 000 F et plus), mais il s'agit d'exemplaires uniques. Les "mondaines" pourront même craquer sur les bijoux Disney, en or ou en argent.

Un dernier mot encore sur l'accueil: il est chaleureux et les vendeurs combinent gentillesse et parfaite connaissance de l'univers Disney. Si vous habitez Paris, allez donc faire un tour au Disney Store, il y a peu de chance pour que vous soyez déçu.

ALUT LES MICKEY !

UN ALADDIN EN PELUCHE? POURQUOI PAS!

Le Disney Store est organisé sur deux étages aux tendances différentes. Le sous-sol est plutôt destiné aux enfants. Au fond, un mur d'images passe en continu des extraits des vidéos Disney disponibles dans le commerce. Les dessins animés y sont bien entendu majoritaires, mais on peut découvrir aussi des productions cinématographiques plus classiques ou des cassettes de "compilations" reprenant, par exemple, les chansons célèbres des films. D'autres écrans, plus petits, permettent de voir ou de revoir des dessins animés dans leur intégralité. Bien évidemment, toutes ces cassettes vidéo peuvent être acquises contre espèces sonnantes et trébuchantes. Au pied de cet écran siège une véritable montagne de peluches, représentant une grande partie des personnages pittoresques des dessins animés. J'avoue que le désir est grand d'y plonger et d'y nager, un peu comme Picsou dans son or. La plus grande partie de cet étage est réservée aux "accessoires". Vous y trouverez des figurines de toutes tailles représentant les différents protagonistes des derniers dessins animés Disney: Aladdin en particulier, mais aussi la Belle et la Bête ou d'autres grands classiques. A noter aussi la présence incongrue du Marsupilami, qui a rejoint la grande famille Disney. On découvrira encore à cet étage vêtements et livres pour les tout-petits.



La fameuse séquence du thé dans "Alice au Pays des Merveilles".

La Reine de Cœur vous attend en bas des escaliers.

Dans l'espace réservé aux collectionneurs et aux puristes, les créations sont de véritables chefs-d'œuvre.

Gagne avant les autres
tous ces superbes lots,
jusqu'au 31 décembre 1993 !

Alors dépêche-toi !

Une console Mega CD II - Sega Mega Drive
Sega Master system 2 - Sega Menacer avec 6 jeux

Affronte le SNORK,
fait le combat et gagne sur le
36 68 21 88

Jeu de rôle
ALIEN est de retour.
Il veut ta peau !
Alors défie le sur le
36 68 80 33
Si tu es à la hauteur, tu peux gagner des consoles 16 bits, des jeux, des centaines de CD et des Tee- Shirts !

Tu veux faire de nouvelles rencontres ?
ALORS LANCE TOI, APPELLE LE
36 70 21 12

INTERDIT AUX NANAS
36 70 21 01 ET 36 70 21 07

Arsenic

DES JEUX VIDÉO GRATUITS ???
C'est possible ! **Sur le 36 15 Canal 21,**
tout s'échange : jeux vidéo, consoles etc...
ALORS SAUTE SUR TON MINITEL !

Pour les services 36 70 la taxation ne sera que de 8,76F à la connexion puis de 2,19F par minute.
Pour les services 36 68 la taxation ne sera que de 2,19F par minute.

CODE MEDIA
161

PLAYER GAME

LE CATALOGUE

CONTACTEZ-NOUS AU 83.96.16.33
POUR TOUTES LES NOUVEAUTES

2 TARIFS DANS LE CATALOGUE:

CELUI DE GAUCHE EST POUR LE PAIEMENT EN 4 FOIS
CELUI DE DROITE CORRESPOND A -15% POUR PAIEMENT COMPTANT

SNES

OLE SNES	1100	935
OLE SNES + 1 JEU	1400	1200
T SNES EUROPE (AD 29)	100	85
T. SNS 60Hz (DATEL)	140	119
TATEUR SNES 220 V	90	77
T ARCADE SNES	290	247
TICK CAP COM SNS	630	536
TTE ARCADE DIGITAL SNS	550	468
TTE SNES SUPER 4	80	68
2 JOY SS FILS+RECEP.INFRA	350	298
MULTI JOY (X4) SNS	270	230
JOYSTICK SNS	370	315
ONGE JOY SNES	70	60
CART CABLE SNS	120	102
SCII PAD	170	143
LEANING KIT	110	94
OMPETITION JOYSTICK	770	655
ONTROL PADS	190	162
UEL TURBO REMOTE	520	442
IRE A/V CABLE	90	77
IRE EXTERMINATOR	150	128
IRE JOYCARD	120	102
IRE PAL CONVERTER	260	221
IRE XE-6 JOYSTICK	240	204
AME GENIE	580	493
YPERBEAM	370	315
AGIC CARD VIDEO GAME	350	398
TD PRO PAD	190	162
TD PROGRAM PAD	360	306
TD PROGRAMMABLE	510	434
TD TOP FIGHTER	530	451
TREETFIGHTER 2 JOYSTICK	530	451
UPER JO-JO CONTROL	400	340
V-334 CONTROLLER	140	119
NIVERSAL CARRY CASE	190	162
R ADVENTAGE SNES	390	332
R JOY PRO-4 SNES	80	68
RSCOPE SNS	580	493
N REPLAY PRO	410	349
ISER	440	374
ISER II	433	376
S FAMILY 2	450	383
MS FAMILY	476	405
THE ACROBAT	476	405
BIZ	476	405
IN	530	451
III	476	405
VS PREDATOR	476	405
NG TENNIS	450	383
CAN GLADIATOR	450	383
A	340	289
S ODYSSEY	476	405
IX (EU)	476	405
Y	260	221
E SUPER MODEL	476	405
S NIGHTMARE	476	405
AN RETURNS	260	221
E BLAZE	470	400
E CARS	476	405
E CLASH	380	323
E GRAND PRIX	320	272
E TOAD	476	405
OKA BLITZKREIG (SS)	470	400
OF BEST	476	405
AIMBEER BASKETBALL	230	196
TEL	470	400
ON	476	405
BROTHERS	476	405
	476	405
L BROTHERS	476	405
HULL HOCKEY	476	405
	476	405
VS BLAZERS	476	405
MA KNIGHT	440	374
PKIN JR BASEBALL	476	405
ORNIA GAMES	380	323
ORNIA GAMES 2	476	405
IN NOVOLIN	190	162
EVANIA 4	476	405
PION LEAGUE SOCCER	476	405
MASTER	476	405
ER CHEETAH	450	383
ROCK	450	383
ATES	476	405
	470	400
ATRIBES	476	405
O'S CAPER	440	374
A 3 ALIEN WARS	476	405
SPOT	476	405
WORLD	450	383
DUMMIES	476	405
NATOR	450	383
SPIN	460	391
& MARVIN	476	405
CRANE'S AMAZING TENNIS	476	405
T STRIKE	380	323
SPIKE VOLLEYBALL	476	405
SDAY WARRIOR	476	405
LA	476	405
ON'S LAIR	380	323
HEN	476	405
PROBE	476	405
EON MASTER	476	405
	476	405
OX	587	499
INNINGS	280	238
D	380	323
E POSITION	620	527
ALL 2000	476	405
DOG	476	405
FURY	476	405
FANTASY 2	476	405
FANTASY QUEST	360	306
FIGHT	350	298
FIGHT	476	405
OWER 2000	476	405
SAMURAI	476	405
ALL FURY	470	400
EMAN KO BOXING	476	405
	476	405
RE	476	405
IS KHAN 2	476	405
S AND GHOST	320	272
	450	383
	476	405
TROOP	476	405
S 3	290	247
WALDO SEARCH	390	332
ORCE	280	238
Y'S HUMONGOUS	450	383
E ICE	476	405
N ONE GOLF	440	374
ALONE	476	405
ALONE 2 LOST IN N.Y.	380	323
	476	405
UM	450	383
	476	405
DEN FOOTBALL 1993	476	405
DEN FOOTBALL 1994	480	417
ICKLAUS GOLF	476	405
R	476	405
BOND JR	476	405
RDY	476	405
CONNORS	440	374
MAC	420	357
SSIC PARK	476	405
DEY	320	272
AKI CARIBBEAN CHALLENGE	476	405
RAGE	476	405
RTHUR'S WORLD	476	405
F MONSTERS	460	391
Y'S FUNHOUSE	476	405
FATALE (EU)	320	272
N	476	405
RGHINI'S AMERICAN CHAL.	476	405
D OF THE MYSTICAL NINJA	476	405
D OF ZELDA	400	340
IGS	476	405
L WEAPON	450	383
OF THE RINGS	476	405
IKINGS	476	405
JOHNSON BASKET	476	405
SWORD	476	405
IS MISSING	476	405
PAINT	476	405
OBOT GOLF	476	405
WARRIOR	476	405
MAGICAL QUEST	476	405
'S EDUTAINEMENT	476	405

SNES

MIGHT & MAGIC 2	476	405
MIGHT & MAGIC 3	476	405
MISTER NUTZ	450	383
MOB RULES	476	405
MONOPOLY	470	400
MORTAL KOMBAT	610	519
MUSYA	260	221
MVP FOOTBALL	476	405
NBA ALL STAR CHALLENGE	476	405
NCAA BASKETBALL	380	323
NFL FOOTBALL	476	405
NFL QUATERBACK CLUB	476	405
NHLPA HOCKEY	476	405
N. MANSEL CHAMPIONSHIP RACING	476	405
NOLAN RYAN BASEBALL	476	405
ON THE BALL	476	405
OPERATION LOGIC	476	405
OUT OF THIS WORLD	380	323
OUTLANDER	476	405
PAC-ATTACK	440	374
PEBBLE BEACH GOLF: TRUE GOLF..	476	405
PHALANX	476	405
PILOT WINGS	260	221
PITFIGHTER ARCADE	476	405
PLAY ACTION FOOTBALL	470	400
PLOK	476	405
POCKY & ROCKY	476	405
POPULOUS	250	213
POWER LEAGUE BASEBALL	476	405
POWER MOVES	450	383
PRINCE OF PERSIA	476	405
PRO QUATERBACK	476	405
PRO SPORT HOCKEY	476	405
PTO PACIFIC THEATER OF OPS	476	405
PUGSLEYS SCAVENGER HUNT	476	405
PUSH OVER	370	315
PUTTY	476	405
Q*BERT 3	476	405
R-TYPE	290	247
RACE DRIVIN' ARCADE	476	405
RADIO FLYER	476	405
RAIDEN TRAD	260	221
RAMPART	280	238
REDLINE : F1 RACER	476	405
REN & STIMPY	476	405
RIDDICK BOME	476	405
ROAD RIOT	260	221
ROAD RUNNER	450	383
ROBOCOP (EU)	476	405
ROBOCOP 3	476	405
ROBOCOP VS THE TERMINATOR	476	405
ROCK N ROLL RACING	476	405
ROCKY AND BULLWINKLE	260	221
ROCKY RODENT	476	405
ROGER CLEMENS MVP BASEBALL	476	405
ROMANCE OF THE 3 KINGDOMS 2	476	405
ROYAL RUMBLE	476	405
RPM RACING	280	238
RUN SABER	476	405
SECRET OF MANA	650	553
SHADOW RUN	476	405
SHANGAI 2	450	383
SIM CITY	450	383
SIM EARTH	476	405
SIMPSON	476	405
SONIC BLASTMAN	476	405
SOUL BLAZER	476	405
SPACE MEGA FORCE	476	405
SPELLCRAFT	476	405
SPIDERMAN X MAN	476	405
SPINDIZZI WORLDS	476	405
SPORTS ILLUSTRATED FOOT/BASE	476	405
STAR FOX	476	405
STAR WARS	450	383
STREET COMBAT	450	383
STREET FIGHTER 2	476	405
STREETFIGHTER 2 TURBO EDITION	476	405
STRIKE GUNNER S.T.G.	476	405
SUNSET RIDERS	476	405
SUPER ADVENTURE ISLAND	476	405
SUPER AQUATIC GAMES	430	366
SUPER BASEBALL 20/20	476	405
SUPER BASEBALL SIMULATOR 1000	476	405
SUPER BASES LOADED	476	405
SUPER BASES LOADED 2	476	405
SUPER BATTLETANK	476	405
SUPER BATTLETANK 2	476	405
SUPER BATTLETOADS	476	405
SUPER BLACK BASS	476	405
SUPER BOMBERMAN & MULTITAP	476	405
SUPER BOWLING	476	405
SUPER BUSTER BROTHER	450	383
SUPER BUSTER MARIO	476	405
SUPER CEASARS PALACE	476	405
SUPER CONFLICT	476	405
SUPER CONFLICT	476	405
SUPER DOUBLE DRAGON	476	405
SUPER EMPIRE STRIKES BACK	476	405
SUPER GHOULS & GHOST	330	281
SUPER GOAL	476	405
SUPER HIGH IMPACT	476	405
SUPER JAMES POND	476	405
SUPER MARIO ALL STARS	476	405
SUPER MARIO KART	450	383
SUPER MARIO WORLD	410	349
SUPER MEGAMAN	476	405
SUPER NBA BASKETBALL	476	405
SUPER NINJA BOY	476	405
SUPER OFF ROAD	476	405
SUPER OFF ROAD BAJA	476	405
SUPER PITFIGHTER	290	247
SUPER R-TYPE	260	221
SUPER SCOPE SIX	476	405
SUPER SLAM DUNK	476	405
SUPER SLAP SHOT	476	405
SUPER SMASH TV	330	281
SUPER SOCCER	470	400
SUPER SOCCER CHAMP	476	405
SUPER SONIC BLASTMAN	476	405
SUPER STAR WARS	476	405
SUPER STRIKE EAGLE	476	405
SUPER TENNIS	470	400
SUPER TOLL LAND	476	405
SUPER TURRICAN	440	374
SUPER TURRICAN	430	366
SUPER VALIS 4	476	405
SUPER WIDGET	476	405
SUPERMAN	476	405
SUPERSCOPE	450	383
SYVALLION	476	405
TAZMANIA	476	405
TECMO SUPER NBA BASKETBALL	476	405
TERMINATOR	476	405
TERMINATOR 2 ARCADE (SS)	476	405
TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY	476	405
TEST DRIVE 2	476	405
THE DUEL	380	323
THE HUMANS	476	405
THE HUNT FOR RED OCTOBER (SS)	476	405
THE JOURNEY HOME	476	405
THOMAS THE TANK ENGINE	476	405
THUNDER SPIRITS	476	405
TIME TRAX	476	405
TINY TOON	476	405
TMNT 4 : TURTLES IN TIME	476	405
TOM AND JERRY	476	405
TOP GEAR	470	400
TOP GEAR 2	476	405
TOXIC CRUSADERS	476	405
TOYS	450	383
TRODDLERS	470	400
TURTLE NINJA 4	476	405
ULTIMA THE FALSE PROPHET	476	405
ULTIMATE FIGHTER	476	405
UN SQUADRON	470	400
UNCHARTED WATERS	476	405
UNIVERSAL SOLDIERS	476	405
UTOPIA	476	405
VALIS 4	476	405
VEGAS STRAKES	470	400
WALDO SEARCH	380	323
WANDERERS FROM Y'S 3	370	315
WARP SPEED	476	405
WAYNES WORLD	476	405
WE'RE BACK	476	405
WHEEL OF FORTUNE	476	405
WHERE IN WORLD IS C. SANDIEGO?	476	405
WHERE IN TIME IS C. SANDIEGO ?	476	405
WING COMMANDER	476	405
WINGS 2	370	315

SNES

WIZARD OF OZ	476	405
WOLF CHILD	476	405
WORDTRIS	440	374
WORLD CLASS RUGBY (EU)	476	405
WORLD HEROES	476	405
WWF ROYAL RUMBLE	476	405
WWF SUPER WRESTLEMANIA	476	405
X ZONE	370	315
YOSHI'S COOKY	470	400
YOUNG MERLIN	476	405
YS3	280	238
ZELDA 3	450	383
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	476	405

SUPERFAMICOM

CONSOLE SUPERFAMICOM	1640	1394
RALLONGE JOYSTICK SFM	70	60
SUPERSCOPE SFM	580	493
SUPER GAME CONVECTOR SFM	80	68
ALIEN VS PREDATOR	450	383
AXELAY	370	315
BASEBALL 2020	370	315
BATMAN RETURN	250	213
BLUES BROTHER	320	272
BRASS NUMBERS	320	272
CASTLEVANIA 4	280	238
COMBATRIBES	320	272
CONTRAT SPIRIT	320	272
DEAD DANCE	370	315
DINA WARS	280	238
DRAGONBALL Z 2	556	473
DUNK STAR	510	434
EARNEST EVANS	230	196
F1 EXHAUST HEAT 2	556	473
F1 SUPER DRIVING	556	473
F2 GRAND PRIX 2	530	451
FAMILY TENNIS	500	425
FINAL FANTASY 5	556	473
FINAL FIGHT 2	330	281
FIRST OF NORTH STAR 6	556	473
FLYING HERO	380	323
HEAVY NOVA	230	196
HOOK	420	357
HUMAN GP	480	408
ICE HOCKEY	450	383
IKARI NO YOSAI	270	230
IMPERIUM	240	204
JACKY CRASH	330	281
JOE & MAC 2	330	281
KIKI KAIKAI	530	451
KING OF THE RALLY	370	315
LEMMINGS	230	196
LOONEY TOONS	370	315
MAGIC JOHNSON	556	473
MARIO COLLECTION	556	473
MARIO PAINT	556	473
MICKEY MAGICAL ADV	540	459
NIGEL MANSELL F1	556	473
OTHELLO	440	374
OUT OF THIS WORLD	330	281
PARODIUS DA	530	451
PHALANX	556	473
POP TWIN BEE	500	425
POPULOUS	200	170
POPULOUS 2	550	468
POWER ATHLETE	320	272
PRINCE OF PERSIA	190	162
RANMA 1/2	510	434
RANMA 1/2 2	556	473
RETURN DOUBLE DRAGON	280	238
RETURN OF DOUBLE DRAGON	280	238
ROCKETER	180	153
ROYAL CONQUEST	230	196
RPM RACING	190	162
RUSHING BEAT	190	162
RUSHING BEAT 2	230	196
SEIKEN DENSETSU 2	556	473
SEWER SHARK	530	451
SKY MISSION	320	272
SMASH TV	250	213
SONG MASTERS	440	374
SONIC BLASTMAN	530	451
SOUL BLADER	190	162
STAR FOX	440	374
STAR WARS	500	425
STREET FIGHETER 2	556	473
STREETFIGHTER 2 TURBO	556	473
SUP FORMATION SOCCER2	500	425
SUPER BOMBERMAN	556	473
SUPER CUP SOCCER	280	238
SUPER FORMATION SOCCER	556	473
SUPER LEAGUE	460	391
SUPER PANG	470	400
SUPER R-TYPE	220	187
SUPER VOLLEY 2	410	349
SUPER WRESTLE MANIA	350	298
TETRIS 2	556	473
THUNDER STORM	490	417
TIME GAL	510	434
TINY TOON	510	434
TINY TOONS ADVENTURE	360	306
TOP RACER	320	272
TORTUES NINJA 4	330	281
VALKEN	450	383
VOLLEY BALL TWIN	500	425
WORLD CLASS RUGBY	556	473
WORLD HEROES	556	473

MEGA CD

CONSOLE MEGA CD 2	2352	1990
4 IN 1	516	439
AFTER BURNER 3	370	315
BATMAN RETURN	460	391
BLACK HOLE	410	349
CHUCK ROCK	440	374
DOLPHIN	460	391
ELECTRONIC NINJA ALEST	230	196
FINAL FIGHT	250	213
HOOK	440	374
JAGUAR	480	408
KRIS KROS	516	439
MARKY MARK	516	439
NIGHTRAP	516	439
PRINCE OF PERSIA	190	162
RANMA 1/2	500	425
ROAD AVENGER	440	374
ROAD BLASTER	500	425
ROBO ALESTE	230	196
SHERLOCK HOLMES	480	408
SHERLOCK HOLMES 2	470	400
SILPHEED	516	439
SOLFEACE	230	196
WOLF CHILD	440	374
WONDER DOG	190	162

MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE 2	1060	901
CONSOLE MEGADRIVE + SONIC	990	790
ADAPT MEGAD UNIVERSEL	150	128
ADAPT. MGD 60 Hz (MEGA KEY 2)	90	77
ADAPTAT MULTI JOUEUR MGD	250	213
ADAPTATEUR K7 JAP MGD	80	68
ADAPTATEUR MGD 220V	80	68
JOYST ARCADE MGD	290	247
MANETTE PRO 4 MGD	80	68
MGD CABLE RGB	120	102
PACK 2 JOY SS FILS INFRA(PRO6)	280	238
PRISE MULTI JOY (X4) MGS	270	230
PRO-5 JOYSTICK MGD	370	315
PROF JOYPAD PRO-2 MGD	120	102
PROF JOYPAD PRO-4 MGD	120	102
RGB SCART CABLE MGD	120	102
ACTION PRO REPLAY	380	323
ACTION REPLAY PRO	396	337
AGASSI TENNIS	396	337
ALADDIN	440	374
ALICIA DRAGON	396	337
ALIEN 3	320	272
AMAZING TENNIS	396	337
AQUATIC GAMES	250	213
ARROW FLASH	130	111
ATOMIC ROBOKID	130	111
ATOMIC RUNNER	380	323
BAD-O-MEN	160	136
BARE NUCKLE	220	187
BATMAN RETURN	370	315
BATTLE TOADS	396	337
BILL WALSCH	431	375
BIO HOZARD BATTLE	396	337
BLOCK OUT	90	77
BULLS VS BLAZERS	396	337
CAPRIATI TENNIS	396	337
CARTAIN AMERICA	396	337
CHUCK ROCK	396	337
COOL SPOT	396	337
CRACK DOWN	130	111
CRUE BALL	290	247
CRYING	250	213
DARIUS 2	130	111
DARK CASTLE	390	332
DAVID ROBINSON BASKET	190	162
DEADLY MOVES	396	337
DECAP ATTACK	210	179
DESERT STRIKE	396	337
DOLPHIN	396	337
DOUBLE DRAGON 3	396	337
DRAGON S FURY	396	337
EA ICE HOCKEY	200	170
F1 CIRCUS	150	128
F22	170	145
FANTASIA	230	196
FATAL FURY	370	315
FIFA SOCCER	455	395
FLASHBACK	396	337
4 WAY PLAY	315	278
G-LOC	380	323
GHOULS AN GHOSTS	280	238
GLEY LANCER	380	323
GLOBAL GLADIATORS	370	315
GODS	396	337
GOLDEN AXE 2	230	196
GOLDEN AXE 3	396	337
GRAND SLAM	280	238
GREENDOG	330	281
GYNOUG (EUR)	190	162
HARD BALL 3	396	337
HELL FIRE	160	136
HOME ALONE	396	337
J. MONTANA 2	130	111
JOHN MADDEN 2	190	162
JOHN MADDEN FOOT 93	380	323
JOHN MADDEN 94	455	395
JORDAN VS BIRD	190	162
JURASSIC PARK	396	337
KID CHAMELEON	90	77
KING OF MONSTER	370	315
KING SALMON	100	85
KLAX	150	128
LAND STALKER	450	380
LHX CHOPPER	250	213
LITTLE MERMAID(SIRENE)	250	213
LOTUS TURBO	250	213
M ALI BOXING	396	337
MASTER OF MONSTERS	120	102
MICKEY ET DONALD	250	213
MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION	210	179
MORTAL KOMBAT	396	337
NHL PA HOCKEY	396	337
NHL PA HOCKEY 1994	455	395
NINJA TURTEL	396	337
OLYMPIC GOLD	180	153
OUTRUN 2019	200	170
PGA GOLF 2	396	337
PHELIOS	140	119
POPULOUS	120	102
POWER MONGER	320	272
PRO WRESTLING	130	111
QUACK SHOT	130	111
RISKY WOODS	396	337
ROAD RUSH	200	170
ROAD RUSH 2	380	323
SONIC	120	102
SONIC 2	250	213
SONIC SPINBALL	369	320
SPLATTER HOUSE 3	396	337
SPLATTER HOUSE II	396	337
ST SWORD	120	102
STEEL EMPIRE	160	136
STREET FIGHTER II '	660	561
STREET OF RAGE BARE	396	337
SUPER BASEBALL 2020	445	386
SUPER BATTLE TANK	396	337
SUPER KICK OFF	396	337
SUPER MONACO GP 2	260	221
SUPER VOLLEYBALL	280	238
SUPERMAN	396	337
TALE SPIN	396	337
TAZMANIA	350	298
THUNDER FORCE 3	210	179
THUNDER FORCE 4	380	323
TINY TOON	380	323
TOE JAM & EARL	100	85
TOE JAM & EARL 2	499	435
TOKI MONDEY ADV.	120	102
TROPHY SOCCER	396	337
TUNDER PRO WRESTLING	130	111
TWINCLE TALE	130	111
UNDERLINE	130	111
UNIVERSAL SOLDIER	130	111
USA TEAM BASKETBALL	396	337
VERYTRAX	130	111
WONDERBOY 3	120	102
WORLD CUP SOCCER	210	179
WRESTLEMANIA	260	221
X MEN	396	337
ZERO WING	130	111

NEO GEO

CONSOLE NEO GEO	2830	2405
CONSOLE NEO + 1 JEU AU CHOIX	4680	3978
JOYSTICK NEO GEO	529	450
NEO MEMORY CARD 27 GAMES	290	245
2020 SUPER BASEBALL	720	612
3 COUNT BOUT	1510	1284
ALPHA MISSION 2	960	816
BASEBALL STARS PROFESSIONAL	640	544
BLUE'S JOURNEY	640	544
BURNING FIGHT	960	816
CROSSED SWORDS	700	595
CYBER-LIP	700	595
FATAL FURY SPECIAL	1830	1556
FATAL FURY 2	1510	1284
FOOTBALL FRENZY	1000	850
GHOST PILOTS	640	544
KING OF MONSTERS	700	595
LAST RESORT	1330	1131
LEAGUE BOWLING	700	595
MAGICIAN LORD	700	595
MUTATION NATION	1170	995
NAM-1975	640	544
NINJA COMBAT	700	595
RIDING HERO	800	680
ROBO ARMY	1070	910
SAMOURAI SHODOWN	1820	1547
SENGOKU	800	680
SOCCER BRAWL	1000	850
SUPER 8-MAN	1640	1394
SUPER SIDEKICKS	1590	1352
SUPER SPY	640	544
TOP PLAYERS GOLF	800	680
TRASH RALLY	1000	850
VIEWPOINT	1820	1547
WORLD HEROES 2	1600	1360

GAMEBOY

GAMEBOY + SACOCHE + PILES	350	299
LOUPE + LUMIERE	90	77
BATTERIES RECHARGEABLES	290	247
4 IN 1 FUNPACK	250	213
4 IN 1 FUNPACK VOL 2	250	213
ACTION PRO REPLAY	276	235
ACTION REPLAY PRO	276	235
ADAMS FAMILY	250	213
ADAMS FAMILY 2	260	221
ADVENTURE ISLAND	260	221
ADVENTURE ISLAND 2	250	213
ALI BOXING	276	235
ALIEN 3	180	153
ALIEN VS PREDATOR	270	230
ALLEYWAY	160	136
ALTERED SPACE	180	153
ASTERIX	276	235
ASTEROIDS	230	196
AVENGING SPIRIT	180	153
BALLOON KID	210	179
BARBIE	260	221
BARBIE FASHION	270	230
BART VS THE JUGGERNAUT	270	230
BASEBALL	210	179
BATMAN	180	153
BATMAN 2	260	221
BATMAN, RETURN OF THE JOKER	270	230
BATTLE TOADS	180	153
BATTLE TOADS 2	270	230
BATTLESHIP	270	230
BATTLETOADS:RAGNOROKS WORLD	260	221
BEACH VOLLEY BALL	260	221
SPANISH/ENGLISH TRANSLATOR	180	153
BEST OF BEST	270	230
BILL ELLIOT NASCAR RACING	210	179
BIONIC BATTLER	210	179
BIONIC COMMANDO	180	153
BLADE OF STEEL	180	153
BLASTER MASTER BOY	240	204
BLUES BROTHERS	180	153
BOJACKSON FOOTBALL & BASEBALL	276	235
BOGGLE	276	235
BOMBER KING 2	180	153
BONK'S ADVENTURE	260	221
BOXXEL	170	145
BUBBLE BOBBLE	250	213
BUBBLE BOBBLE 2	270	230
BUGS BUNNY CRASY CASTLE 2	276	235
BURGERTIME	160	136
BUSTER BROTHERS	260	221
CASTLEVANIA 1(JAP)	180	153
CASTLEVANIA 2	200	170
CEASAR'S PALACE	270	230
CENTIPEDE	150	128
CHASE HQ	250	213
CHESSMASTER	270	230
CHUCK ROCK	250	213
COOL BALL	270	230
COOL WORLD	250	213
CRASH DUMMIES	270	230
CRASH'N THE BOYS STREET CHAL.	270	230
DAEDALIAN OPUS	180	153
DARKMAN	180	153
DARKWING DUCK	276	235
DAYS OF THUNDER	180	153
DIG DUG	240	204
DOUBLE DRAGON 1(JAP)	180	153
DOUBLE DRAGON 2	180	153
DOUBLE DRAGON 3	270	230
DOUBLE DRIBBLE 5/5	260	221
DR FRANKEN	180	153
DR MARIO	210	179
DRACULA	250	213
DUCK TALES	180	153
DUCK TALES 2	276	235
EMPIRE STRIKES BACK	230	196
F 15 STRIKE EAGLE	270	230
F1 RACE OF CHAMPIONS	276	235
F1 RACE+ADAPT4	276	235
FACEBALL 2000	180	153
FASTEST LAP	250	213
FELIX THE CAT	260	221
FERRARI G P RACING	270	230
FI SPIRIT(JAP)	180	153
FIGHTING STIMULAT	180	153
FINAL FANTASY 2	260	221
FINAL FANTASY ADV	270	230
FINAL FANTASY LEGEND	276	235
FINAL FANTASY LEGEND 3	276	235
FOOTBALL	200	170
FOREMAN BOXING	260	221
FORTIFIED ZONE	240	204
FORTRESS OF FEAR	180	153
FROMMER'S TRAVEL GUIDE	276	235
GAME GENIE	276	235
GARGOYLES QUEST 2	276	235
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING	180	153
GHOSTBUSTERS 2	270	230
GOAL	270	230
GOLF	210	179
GRADIUS	180	153
GRADIUS INTERSTELLAR ASSAULT	210	179
GREAT GREED	276	235
GREMLINS 2(JAP)	180	153
HAL WRESTLING	180	153
HANDY BOY	276	235
HIGH STAKES GAMBLING	250	213
HIT THE ICE	270	230
HOME ALONE	276	235
HOME ALONE 2, LOST IN NY	276	235
HOOK	260	221
HOUGHTON MIFFLINGSPELL CHECK.	180	153
HUDSON HAWK	180	153
HUNCH BACK(QUASIMODO)	240	204
IN YOUR FACE	180	153
INCREDIBLE CRASH DUM	180	153
INDIANA JONES 3	220	187
ITCHY & SCRATCHY	270	230
JACK NICKLAUS GOLF	180	153
JAMES POND	260	221
JEEP JAMBOREE	276	235
JEOPARDY	270	230
JETSON ROBOT PANIC	180	153
JIMMY CONNORS PRO TENNIS	220	187
JOE AND MAC	270	230
JURASSIC PARK	270	230
KID DRACULA	270	230
KID ICARUS	190	162
KING OF THE RING	270	230

GAMEBOY

KINGDOM CRUSADE	180
KIRBY'S DREAM LAND	200
KLAX	180
KNIGHTS QUEST	190
KRUSTY'S FUN HOUSE	180
KUNG FU MASTER	180
LAMBORGHINI'S AMERICAN CHAL.	276
LAZLO'S LEAP	180
LEGEND OF ZOD	276
LEMMINGS	260
LETHAL WEAPON	250
LITTLE MERMAID	180
LOONEY TOONS	260
MAC DONALD LAND	276
MARBLE MADNESS	270
MARVIN MISSIONS	270
MEGA MAN	180
MEGALIT	270
MEGAMAN 2	270
MEGAMAN 3	276
MEGAMAN 4	276
METAL MASTERS	270
METROID	210
METROID 2	180
MICKEY MOUSE 2 (JAP)	180
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	260
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	270
MILON'S SECRET CASTLE	190
MINER 2049'ER	240
MISSILE COMMAND	230
MONOPOLY	276
MORTAL KOMBAT	276
MOUSE TRAP HOTEL	250
MR DO	250
MS PACMAN	240
MUHAMMAD ALI HEAVYWEIGHT BOX.	270
NAIL AND SCALE	180
NAVY SEALS	180
NBA STAR CHALLENGE	180
NBA ALL STAR 2	270
NBA ALL STAR CHALLENGE	260
NBA BASKETBALL	230
NEMESIS 1	180
NEMESIS 2	180
NFL FOOTBALL	180
NFL QUATERBACK CLUB	270
N. MANSEL CHAMIONSHIP RACING	270
NINJA BOY	240
NINJA BOY 2	250
NINJA TAROT	180
NOBUNAGUS AMBITION	276
OMAR SHARIF ON BRIDGE	270
OPERATION C	210
OUT OF GAS	180
PACMAN	240
PANEL ACTION BINGO	250
PAPERBOY	240
PAPERBOY 2	270
PERSONAL ORGANIZER + AUTODIAL	180
PINOCCHIO	270
PIPE DREAM	100
PIT FIGHTER	180
PITFIGHTER ARCADE	276
PLAY ACTION FOOT	180
POPEYE 2	240
POWER MISSION	180
PRINCE OF PERSIA	180
PRINCE VAILLANT	276
PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT	250
PUNISHER	180
PYRAMIDS OF RA	270
Q*BERT	250
QIX	210
QUATERBACK CLUB	270
R TYP	180
R-TYPE	260
RACE DRIVIN	276
RACING SET	180
RADAR MISSION	180
RAGING FIGHTER	270
RAMPART	270
RC PRO AM, F1 RACE & POUCH	276
REN & STIMPY 2 HAPPY HAPPY JOY	276
REN & STIMPY SHOW	276
RESCUE BLOBETTE	180
ROBIN HOOD	270
ROBOCOP 2	250
ROCKY & BULLWINKLE	180
ROGER CLEMENS MVP BASEBALL	276
ROGER RABBIT	180
ROKMAN WORLD 3	180
ROP RANK TENNIS	190
SOCCER (JAP)	180
SOCCER MANIA	180
SOLAR STRIKER	210
SPEED BALL 2	270
SPEEDY GONZALES	270
SPIDERMAN	210
SPIDERMAN 2	180
SPIDERMAN 3	270
SPIDERMAN/X-MEN REVENGE	270
SPORTS ILLUSTRATED FOOT/BASE	276
SPOT : THE COOL ADVENTURE	270
SPY VS SPY	180
SQUARE DEAL POKER	170
STAR TREK	180
STAR TREK 2	270
STAR TREK:THE NEXT GENERATION	270
STAR WARS	276
STARHAWK	250
SUMO FIGHTER	180
SUPER DODGEBALL	270
SUPER MARIO	180
SUPER MARIO 2	276
SUPER MARIO LAND	210
SUPER MARIO LAND 2	276
SUPER OFF ROAD	270
SUPER RC PRO AM	210
SUPER STRIKE EAGLE	270
SWAMP THING	180
SWORD OF HOPE	250
TALE SPIN	180
TENNIS	200
TERMINATOR 2(ARCADE)	180
TERMINATOR 2, JUDGEMENT DAY	270
TETRIS	210
THE FLASH	276
THE FLINTSTONES	260
THE HUMANS	270
THE HUNT FOR RED OCTOBER	270
THE NEW CHESSMASTER	270
THE SIMPSONS: BART/THE BEANST	270
THE SIMPSONS ESCAPE	270
TINY TOONS	230
TINY TOONS ADVENT.: BABS BIG..	260
TITUS THE FOX	270
TMNT 2 : BACK FROM THE SEWERS	276
TOM & JERRY : FRANTIC ANTICS	270
TOM AND JERRY	260
TOP GUN	180
TOP GUN : GUTS & GLORY	270
TOP RANK TENNIS	190
TOP RANK TENNIS	210
TOXIC CRUSADER	180
TRACK N FIELD	180
TROLLS IN CRAZYLAND	260
TUMBLEPOP	250
TURN & BURN	180
TURRICAN	250
TURTLES NINJA 1	180
TURTLES NINJA 2(JAP)	180
ULTIMA RUNES OF VIRTUE	276
ULTRA GOLF	260
UNIVERSAL SOLDIER	270
WE'RE BACK	270
WHEEL OF FORTUNE	270
WORD ZAP	250
WORD ZAP	180
WORDTRIS	270
WORLD CIRCUIT SERIES	260
WORLD CUP SOCCER	210
WORLD ICE HOCKEY	180
WWF, KING OF THE RING	270
WWF, SUPERSTARS	270
WWF, SUPERSTARS 2	270
XENON 2	270
YOSHI	180
YOSHI'S COOKY (JAP)	190
ZELDA	276

PLAYER GAME

ACHETEZ VOS JEUX, CONSOLES ET ACCESSOIRES

ET PAYEZ EN QUATRE FOIS

Téléphonez-nous pour les Nouveautés

ALADDIN - EQUINOXE
F1 POLE POSITION
SAMOURAI SHODOWN
SUPER MEGAMAN
SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Offre Spéciale (dans la limite des stocks)

LA CONSOLE 3 DO + 1 Jeu
1590 F par mois (6360 F au total)
ou 5500 F pour paiement comptant
DISPONIBLE ACTUELLEMENT
Nous contacter pour les titres

NOUVEAU

OUVERTURE D'UN MAGASIN DE VENTE A NANCY
Passage Bleu (à 20 m du Centre St Sébastien)

EN CAS DE PAIEMENT COMPTANT - 15 %

CONTACTEZ-NOUS PAR TELEPHONE AU 83.96.16.33 (7 JOURS SUR 7) OU PAR MINITEL
3615 COMPARACTIF POUR CONSULTER LE CATALOGUE

A retourner à PLAYER GAME - BP 116 - 54003 NANCY Cédex

Nom - Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... **Ville :** .....
Tél. : .....

MODE DE REGLEMENT

PAIEMENT 4 FOIS ☐ PAIEMENT COMPTANT ☐

☐ CB N°___/___/___/___ Expire : __/__

Signature

☐ Chèque(s)

☐ Prélèvement

J'autorise la Société AHS/PLAYER GAME à effectuer 4 prélèvements à 30 jours d'intervalle pour une somme totale de _____,__ F (frais de port inclus).

1er prélèvement _____,__ F + 30 F ☐ + 60 F ☐

2ème prélèvement _____,__ F **Signature obligatoire**

3ème prélèvement _____,__ F

4ème prélèvement _____,__ F

Nom et Adresse de l'Etablissement teneur du compte

Désignation du compte à débiter			
Code Banque	Code Guichet	N° du Compte	Clé

C+28

COMMANDE

Standard : EU ☐ JAP ☐ US ☐

Je joue sur :

SUPER NINTENDO	☐	GAME BOY	☐
SUPER NES	☐	GAME GEAR	☐
SUPER FAMICOM	☐	MEGA DRIVE	☐
MEGA CD	☐	NEO GEO	☐

CONSOLES ET JEUX	PRIX
TOTAL	
FRAIS DE PORT : - JEUX 30 F - CONSOLE 60 F	
TOTAL A PAYER	

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Le temps du péril a commencé pour la rébellion. Malgré la destruction de l'étoile de la Mort, l'armée impériale a chassé les rebelles de leur base secrète et les poursuit à travers la galaxie. Après avoir échappé à la redoutable escadrille de l'Empire, un groupe de résistants mené par Luke Skywalker a établi une nouvelle base cachée sur Hoth, la lointaine planète des glaces. Dark Vador le maléfique, hanté par l'idée de retrouver le jeune Luke Skywalker, lance des milliers de sondes téléguidées aux confins de l'espace..."

Vous retrouverez, grâce à ce jeu, les meilleurs moments du film. Vous incarnerez tour à tour trois personnages masculins, à savoir Luke Skywalker, le Jedi en herbe, Han Solo, le contrebandier frimeur, ou Chewbaca, le jeune premier (à la pilosité abondante, il est vrai).Vous lancerez d'abord une campagne contre les forces impériales débarquées sur la planète Hoth, pour partir ensuite en balade dans les champs d'astéroïdes, vers la planète de Dagobah. Là, se trouve le grand maître Yoda qui enseignera à Luke l'art et la manière d'être un bon Jedi. L'héroïque Skywalker devra ensuite se rendre dans la Cité des nuages où ses amis sont en mauvaise posture. Dur, dur! C'est ici que Han va se retrouver en congélation carbonique et que Luke va combattre papa Dark Vador... May the force be with you ("Que la force soit avec vous").

AVIS *oui!*

SAM

Super Empire Strikes Back est à mon avis l'un des meilleurs beat-them-all disponibles sur Super Nintendo. La musique est merveilleuse, même si la bande-son n'a pas la qualité de celle que l'on peut entendre au cinéma (il aurait fallu pour cela la qualité CD). Les graphismes, en particulier ceux des sprites des personnages, sont bien réalisés. Mais ce ne sont pas seulement ces caractéristiques techniques qui garantissent l'intérêt de la cartouche. C'est avant tout l'ambiance qui s'en dégage (la même que dans le film) et le fait que ce jeu soit très motivant. On ne s'ennuie pas une minute. Les ennemis surgissent de partout. La difficulté, très élevée, n'est pour une fois pas rebutante. Au contraire, cela donne envie d'aller toujours plus loin. Super Empire Strikes Back est sans doute l'une des meilleures adaptations d'un œuvre cinématographique sur console, une digne suite de Super Star Wars.

HOTH, LA PLANÈTE DE GLACES

Hoth fait, hélas! partie de ces planètes sur lesquelles Dark Vador a envoyé ses sondes. Mauvais plan, car c'est sur Hoth que se trouve la base rebelle. Les résistants vont devoir évacuer l'endroit au plus vite. Mais il est déjà trop tard. Grâce aux sondes, l'Empire sait que Hoth est habitée. Un long combat se prépare. Armé de votre sabre laser, vous devrez combattre les soldats de l'Empire, mais aussi toutes les sales bestioles nuisibles qui vivent sur cette planète.

C'est à dos de Tauntaun que vous allez bastonner au début du jeu. Cette bestiole domestique vous sera d'une grande aide, car elle supporte bien le froid.

Voici le premier boss du jeu. C'est l'une des sondes envoyées par l'Empire. Détruisez d'abord ses bras. Ensuite, faites attention: elle se déchaîne et se met à tirer partout.

Sur Hoth, vous serez amené à visiter des grottes qui sont peut-être habitées. Ce gros monstre peut vous geler de son seul souffle.

A bord du Snowspeeder, vous allez vous en prendre aux engins impériaux. Viennent d'abord les Bipodes impériaux, puis les Quadripodes...

LA BASE REBELLE

Il est temps de vider les lieux avant que le seigneur Vador n'arrive. Les gardes impériaux sont déjà là. Il va falloir les éliminer pour que tout le monde puisse partir. Vous emprunterez le dernier convoi de voyageurs... si vous en avez encore le temps. La lutte va être encore beaucoup plus rude.

Han Solo est toujours aussi adroit avec son laser. Dans ce niveau, les poutres tombent du plafond et les gardes impériaux surgissent de derrière les grandes portes métalliques.

Quant à Luke Skywalker, il devra, à l'aide de son sabre laser, détruire ces araignées-robots. De la folie.

Le jeu s'est transformé en un faux shoot-them-up. Ainsi, Luke aura l'occasion de se retrouver à bord d'un Quadripode impérial ou, comme ici, sur un genre de scooter. Le but est simple: détruire tout ce qui bouge.

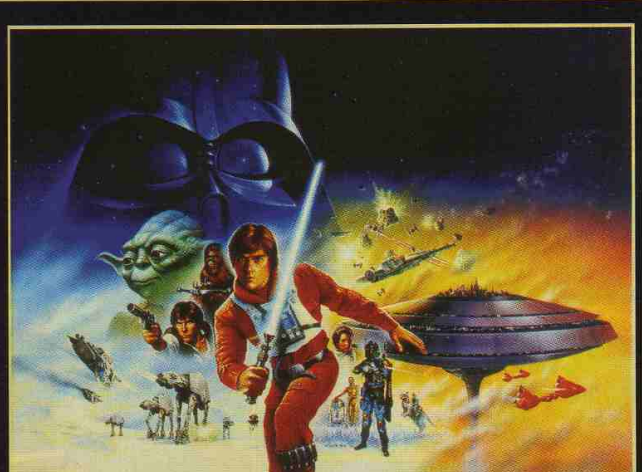
LE SYSTÈME DAGOBAH

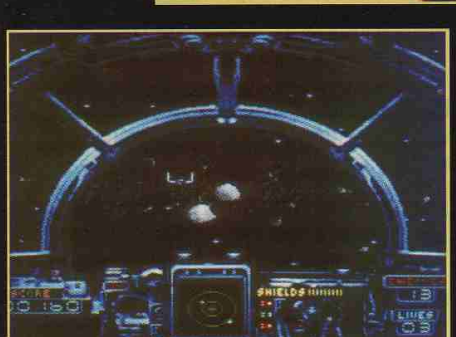
C'est dans ce système, sur une planète du même nom, que vous devez rencontrer un maître Jedi nommé Yoda. A ses côtés, vous entreprendrez une formation afin de devenir à votre tour un Jedi. Mais bon, nous n'en somme pas encore là, il faut d'abord mettre la main sur ce grand Yoda...

Toujours avec votre sabre laser (normal), éliminez tout ce qui vous est hostile sur cette planète avant d'affronter...

... le boss. On ne sait pas d'où il vient, celui-là. Dans la version cinématographique, il n'y avait pas de boss sur Dagobah!

Cette planète regorge de pièges... A gauche, une bébête accrochée aux arbres vous envoie des projectiles étranges. Et l'oiseau, au-dessus, n'est guère plus sympathique.





Le champ d'astéroïdes est relativement simple à passer. Il suffit d'éclater les chasseurs impériaux. Admirez les zooms des astéroïdes.

L'un des derniers combats sur le vaisseau de l'Empire: Dark Vador contre Luke Skywalker. Vous n'êtes plus très loin de la fin...

SUPER NINTENDO REVIEW

LA CITÉ DES NUAGES

Ce n'est pas tout, de faire des combats par-ci, des combats par-là, mais il va peut-être falloir songer à défendre vos amis, oubliés dans une cité, du côté des nuages. Cette cité est d'ailleurs une exploitation gérée par un ami de Han Solo. Mais, manque de bol, cet homme est pour le moment sous l'emprise de l'Empire. Han est menacé de se faire congeler et Dark Vador veut combattre le jeune Luke Skywalker.

Han cherche à pénétrer dans la cité. Mais l'endroit regorge de pièges. Exemple: des dalles s'enfoncent et vous envoient des décharges électriques. Vous y perdrez de l'énergie.

Voici une des autres scènes en mode 7: c'est l'approche de Cloud City, la Cité des nuages. Vous avez pour mission de détruire les "cloud-cars" qui s'approchent de vous.

Première intervention de Chewbacca, appelé aussi Chewie. Remarquez qu'il possède, en plus de son arme, une attaque spéciale qui lui permet de tourner telle une toupie et d'envoyer des boules de feu.

SÉQUENCES CINÉ

Tout comme dans le premier épisode du jeu, il existe à la fin de certains niveaux une petite séquence intermédiaire qui reprend l'histoire du film. En voici un bref aperçu.

AVIS

oui!

SWITCH

Depuis le temps que j'attendais ce soft, je ne vous raconte pas l'état d'exaltation dans lequel je me trouvais lorsque Sam me l'a montré. Un vrai délire. Avant même le début du jeu, l'intro se révèle plus fouillée que dans le premier épisode. Tout commence comme dans la première version: un bon beat-them-all vu de profil avec un scrolling horizontal, voire, parfois, multidirectionnel. Ensuite, ça se corse... On retrouve également des séquences en mode 7, mais cette fois, vous êtes soit à bord d'un vaisseau sur Hoth pour shooter les Bipodes et autres engins impériaux, soit à bord d'un X-Wing pour rejoindre la Cité dans les nuages. Le jeu est toujours aussi difficile. Mais les programmeurs ont eu la bonne idée d'introduire un système de password. Merci! Si vous voulez de l'action, pas de problème: Super Empire Strikes Back en regorge. Un bon avant-goût de The (Super) Return of the Jedi, qui sortira normalement dans un an...

EDITEUR: JVC/LUCAS ARTS
DISTRIBUTEUR: BANDAI
DISPONIBILITE: MARS 94
PRIX: E

ACTION
1 JOUEUR
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 3
CONTINUE: 3

PRESENTATION 91%

L'intro est très réussie, elle ressemble énormément à celle du film.

GRAPHISMES 85%

Ils sont soignés, mais les décors sont trop peu variés.

ANIMATION 89%

Pour le personnage et les scrollings, ça roule, même si on note parfois des ralentissements.

MUSIQUE 96%

On retrouve la musique du film, il ne manque plus que la qualité CD...

BRUITAGES 90%

Le bruit du sabre laser, du blaster, des Quadripodes impériaux, tout y est.

DUREE DE VIE 90%

Ce jeu est difficile, très motivant... Si vous avez aimé le premier, vous aimerez celui-ci.

JOUABILITE 80%

Tout répond bien mais, parfois, cela se joue au millimètre près et c'est un peu pénible.

INTERET 92%

Super Empire Strikes Back est un très bon jeu d'action, varié et, surtout, très prenant. Avec ce soft, vous revivrez les grands moments du film.

CE JEU EST VOTRE UNIQUE CHANCE DE CONDUIRE UN JOUR UNE LAMBORGHINI

play the game

UNE PRESSE UNANIME :

91% **90%**

SUPER NES MOUSE

2 Joueurs SUPER Action!

SUPER NES SUPER SCOPE

The trademarks Lamborghini and diablo are owned by and used under license from Automobili Lamborghini S.P.A. Italy - Software © 1993 Titus - Titus and the Titus logo are registred trademarks of Titus. All rights reserved.

Pour recevoir un ***POSTER GRATUIT:***
Completez et renvoyez ce bon accompagné de 4,40F en timbres.

Nom : Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal |_|_|_|_|_| Ville: .....
Je possède une console : ☐ GB ☐ NES ☐ SNES AUTRES : .....

Bon à retourner à : ***Club Titus :*** *28 ter, avenue de Versailles - 93220 Gagny.*

Consoles +

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE
existe aussi sur les ordinateurs AMIGA et compatibles PC.

TITUS

28 ter, avenue de Versailles
93220 GAGNY - FRANCE - Tel. : 16 (1) 43 32 10 92

S95 - (1) 43 24 27 77

SUPER NINTENDO REVIEW

LAMBORG

Avec Lamborghini American Challenge, Titus réinvente la course de voitures. Des paris, des flics, des ennemis et même un bazooka (Nintendoscope), mais où ont-ils été chercher tout ça?

Ils sont dingues aux Etats-Unis! Non contents de posséder les plus belles voitures (des Lamborghini), ces fous du volant organisent des courses infernales sur les autoroutes, ce qui est strictement interdit et rigoureusement sanctionné. Avec Lamborghini Challenge, vous allez devoir réviser votre conception de la compétition. Fini les courses contre la montre, il vous faudra surtout surveiller les autres participants. Le principe du jeu, fort simple, va ravir les capitalistes: vous débutez en troisième division, doté d'un petit pécule de 6 000 dollars. Avec cette somme rondelette, vous allez pouvoir vous inscrire à différentes courses aux quatre coins des Etats-Unis. Vous affronterez des concurrents locaux anonymes, mais aussi des professionnels, des têtes brûlées qui, comme vous, gagnent leur vie sur la route. Ces fous du volant sont à surveiller de près. Tout comme vous, ils peuvent équiper leur bolide des dernières options disponibles au marché noir. Mais il est important aussi de surveiller le classement de chaque joueur. Par exemple, il est parfois préférable de participer à une course sans gains élevés à la clé juste pour empêcher votre concurrent direct dans le classement de terminer encore une fois premier et donc d'amasser assez d'argent pour customiser sa voiture. Et si vous trouvez le mode Championnat trop difficile ou hasardeux, essayez donc le mode Duel, qui permet à deux joueurs de s'affronter dans une course-poursuite délirante... Ou, mieux encore, prenez votre bazooka Nintendoscope pour conduire la Lamborghini (si! si!) et tirez sur vos ennemis. On peut même jouer à deux, l'un tenant le volant tandis que l'autre tire sur tout ce qui bouge. Si, avec tout ça, vous ne trouvez pas votre bonheur....

AVIS *oui!*

MARC

Alors là, bravo Titus! Je ne suis pas particulièrement amateur de course de voitures, mais avec Lamborghini American Challenge, je crois bien que je vais retourner ma veste. C'est jouable, quoi qu'en disent certains, et, surtout, je trouve le principe des "courses interdites = la police aux fesses" très intéressant. De plus, le système des paris donne encore un peu plus de piment au jeu. C'est la première fois que je m'investis autant dans une course de voitures. Les options sont suffisamment nombreuses pour relancer l'intérêt du jeu, la difficulté est bien dosée et l'évolution des concurrents intelligemment gérée. L'idée du Nintendoscope pour tirer sur les adversaires tandis qu'un copain tient le volant au joypad est assez démente. Il n'y a pas à dire, Titus a su créer ici un jeu original et très amusant.

LAMBORGHINI: LE LUXE À L'ÉTAT PUR!

Avec une voiture si prestigieuse, pas étonnant qu'il y ait autant d'options dans Lamborghini American Challenge. Très fun, cette course de voitures se distingue nettement de ses concurrentes par son originalité. Voici quelques-unes des options disponibles.

Cette carte des USA parsemée d'étoiles représente les courses auxquelles vous pouvez participer. La grande étoile au milieu symbolise la course-concours qui permet de changer de division. Il existe aussi des courses cachées en première division.

Les concurrents peuvent parier sur leur victoire. Si votre bolide est suréquipé et que vous maîtrisez bien la course, cassez la tirelire!

Le moindre choc abîmera votre belle carrosserie. Un passage au garage est donc indispensable entre chaque course si vous ne voulez pas voir votre véhicule transformé en "deudeuche" à vapeur.

Avant de participer à une course, les organisateurs vous donneront des informations sur les frais d'inscription, les concurrents professionnels (en images), les prix à gagner, le niveau des conducteurs locaux, le bulletin météo et, enfin, la présence de la police.

Un classement global permet de connaître la place de chaque conducteur professionnel, vous inclus. Surtout, ne laissez personne devenir plus fort que vous.

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

A l'approche d'un rival, son portrait apparaît en haut de l'écran tandis qu'une flèche désigne son véhicule. Ne le laissez pas vous battre si vous voulez devenir riche.

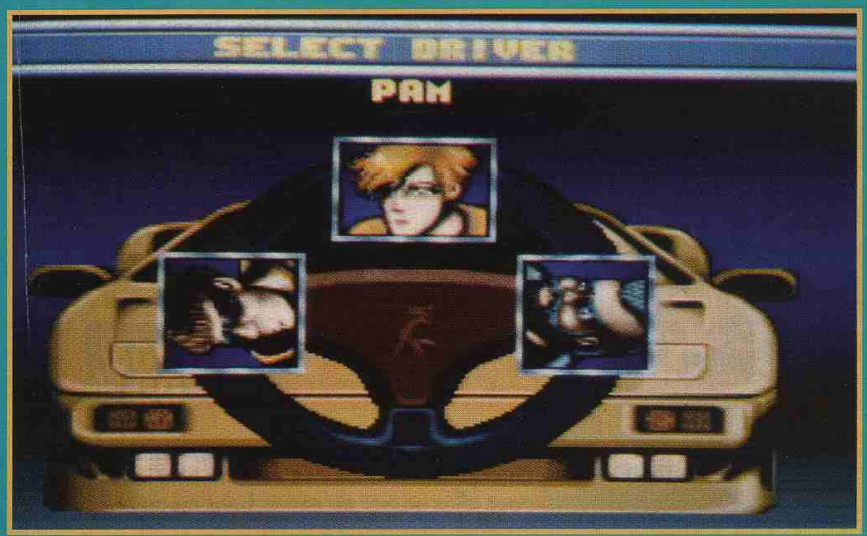
Les boosters sont très pratiques: ils permettent de rouler à une vitesse phénoménale durant huit minutes. Pas facile d'éviter les voitures à 500 km/h.

CONDUITE NOCTURNE

Parmi les nombreux gadgets que vous pouvez acheter dans Lamborghini American Challenge, les lunettes de vision de nuit sont particulièrement intéressantes. Avec elles, vous verrez la nuit comme en plein jour.

Voici à quoi ressemble la conduite de nuit sans les lunettes: on ne voit rien ou presque, sinon les feux de position des voitures adverses.

Et voilà le travail avec les lunettes: avouez que l'amélioration est sensible, non? Et puis, pour repérer la police, c'est très pratique!



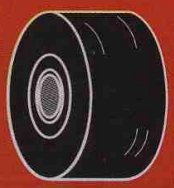
En mode Championnat, vous avez le choix entre trois conducteurs. Cela n'a guère de conséquence directe sur le jeu, hormis la couleur de la voiture qui change.

Certains obstacles comme ces plots de signalisation sont éparpillés sur la route. Le moindre choc vous ralentira.

QU'IL PLEUVE OU QU'IL VENTE!

Les intempéries sont au programme dans Lamborghini American Challenge. La tenue de route est bien évidemment affectée par les conditions météo. Alors, n'essayez pas de brancher les boosters dans la neige.

Sous une pluie diluvienne, les routes deviennent glissantes, et il est alors très difficile de se faufiler entre les voitures.



Des amas de neige sont éparpillés ici et là sur la route et le moteur de votre bolide n'est pas adapté à de tels obstacles. Vous serez donc très ralenti.

AVIS *oui!*

SAM

Lamborghini American Challenge est un jeu de course-poursuite assez sympa. L'idée des courses illégales, le fait de courir contre d'autre gars et d'essayer de remporter le maximum de dollars, c'est assez bien trouvé. Tout concourt à nous mettre dans l'ambiance: une musique très entraînante (mais hélas! un peu répétitive), des graphismes sympa et colorés, etc. Dommage que les décors fassent un peu vide sur les côtés. L'impression de vitesse est relativement bien rendue. Quant au fait de pouvoir jouer à deux, c'est un "plus" incontestable (l'écran se retrouve alors "splitté" en deux). On peut aussi utiliser la souris Super-NES, et le Nintendoscope. Ce n'est pas dément, à mon goût, mais qu'importe, c'est optionnel. Puisqu'il y a peu de courses d'arcade de ce style sur Super Nintendo, si vous aimez vraiment le genre, investissez dans cette cartouche.

Les gadgets, nombreux, sont très chers car ils sont vendus au marché noir. Quelques exemples: boosters, boîte cinq/six vitesses automatique ou non, pneus cloutés, détecteur de radar, ailerons, moteur plus puissant, super-freins...

En mode Duel, l'écran est divisé en deux et les joueurs s'affrontent dans une même course.

EDITEUR: TITUS
DISTRIBUTEUR: TITUS
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: E

COURSE DE VOITURES
1-2 JOUEURS
CONTROLE: EXCELLENT
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: -
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION 70%
La notice explique clairement les différentes options du jeu. Introduction limitée.

GRAPHISMES 80%
Dans l'ensemble, Lamborghini est un beau jeu, mais les décors auraient pu être plus nombreux.

ANIMATION 90%
La sensation de vitesse est très bien rendue et les tests de collision de sprites sont précis.

MUSIQUE 80%
Elle est symphatique, en particulier durant les écrans de présentation.

BRUITAGES 85%
Le bruit du moteur est réaliste. Le son du Turbo qui se met en marche est également bien rendu.

DUREE DE VIE 90%
Trois modes de jeu, autant vous dire que Lamborghini offre un plaisir durable.

JOUABILITE 85%
Le contrôle de la Lamborghini est très précis, on peut vraiment se faufiler entre les voitures.

INTERET 88%
Voilà une course de voitures originale! Avec le Championnat, le mode Duel et le Nintendoscope, vous allez passer de sacrés bons moments!

Pour commencer l'année à Dont !

3615 CONSOL PLUS

FORT SUR LES PRIX - COSTAUD POUR LE CHOIX - BÉTON SUR LES CONSEILS - NICKEL LES SERVICES

APRÈS NOËL LA FÊTE CONTINUE !

Bonne Année !
avec le **"TOP DU MOIS"**
JAGUAR + 1 jeu
179F*
* par mois + apport de 138 F** (voir conditions ci-dessous)

JEUX MEGADRIVE

TECNO NBA BASKET	395 F
WINTER OLYMPIC	395 F
THE LOST VIKING	395 F
VIRTUAL PINBALL	395 F
F 15 STRIKE EAGLE	395 F
PELÉ SOCCER	395 F
LANDSTALKER	449 F
ETERNAL CHAMPION	449 F

JEUX NÉO GÉO

F.FURY SPÉCIAL	1590 F
SAMURAI	1590 F

et nos occasions à partir de **399F**

LES OCCASES

Jeux Megadrive d'occasion	
+ DE 200 JEUX à	139 F
+ DE 100 JEUX à	259 F
Jeux super Nintendo d'occasion	
+ DE 100 JEUX à	199 F
+ DE 100 JEUX à	290 F

ON RACHETE TES CARTOUCHES !

JEUX SUPER NES

FLASH BACK	449 F
STANLEY CUP	449 F
TURN AND BURN	479 F
TOP GEAR 2	479 F
SIDEKICK SOCCER	479 F
WINTER OLYMPIC	479 F
ALADIN'S QUEST	479 F
CLAYFIGHTER	479 F
LUFIA	479 F
MEGAMAN X	499 F
ULTIMATE FIGHTER	499 F
FX TRAX	499 F
EQUINOX	499 F
DRAGON BALL Z 3 (JAPON)	590 F
HUMAN GP 2 (JAPON)	649 F

Les Jeux à prix d'enfer

Le CD audio d'occasion

Une exclusivité Consol Plus

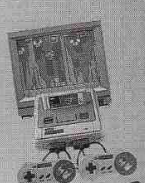
Tu largues un CD qui craint, et tu repars avec le titre que tu cherchais

SUPER CREDIT POUR DES SUPER PRIX!
A PARTIR DE 500F D'ACHAT

* Exemple pour l'achat d'une Jaguar + 1 jeu : 1790 F au comptant ou 10 x 179F** + apport personnel 138 F. Montant du crédit 1652 F** - coût total du crédit 138F** - TEG 17,76% - Barème CARTE PLURIEL au 5/10/93. **Hors assurances facultatives dim et chômage, sous réserve d'acceptation du dossier de la carte pluriel par FRANFINANCE CRÉDIT, dans la limite du découvert autorisé et en cas de 1ère utilisation particulière pour ce seul achat.

LES CONSOLES

SUPER NINTENDO a partir de	589 F
SUPER NES US + 1 MANETTE	850 F
MEGADRIVE II + 5 JEUX	989 F
JAGUAR + 1 JEU	1790 F
NEO GEO + 1 MANETTE	1890 F
MEGA CD + 1 JEU	1950 F
AMIGA CD 32	2390 F
3 DO + 1 JEU	5790 F



Les Frais de Port? C'est Gratos !

Tu bloques dans un jeu?
Tu as mal à la tirelire?
Tu rames pour trouver un titre?
NO PROBLEMO !
3615 CONSOL Plus est là
PASSE TES COMMANDES avec 3615 Consol Plus

- occasions garanties 3 mois
- Frais de port gratuits
- Livraison en 48 h.
- Le plus grand choix
- Les meilleurs prix

Pour la liste complète de tous les jeux, consulte le catalogue par le minitel.

Ce serveur minitel est indépendant de celui du magazine CONSOLES+ (TC plus)

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

FRAIS DE PORT GRATUITS - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F — **TOTAL**

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal |_|_|_|_|_|

REGLEMENT

☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Expire fin |_|_|_|_|
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C+28

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles - Téléphone au : (16) 92 02 06 04

Ce serveur est indépendant du service Minitel du magazine CONSOLES + (3615 TC PLUS)

AMIGA CD32 REVIEW

LIBER

Liberation n'est autre que le second volet de Captive, l'un des jeux de rôles phare sur micro, qui avait d'ailleurs obtenu un Tilt d'Or en son temps. Grâce à vos quatre robots, vous êtes enfin parvenu à sortir de la sombre geôle où vous étiez retenu prisonnier...

Après avoir profité comme il se doit de la liberté, vous venez de faire par hasard une découverte troublante. Les robots policiers construits par la puissante Securi-Corp semblent défectueux. Après les arrestations injustifiées de plusieurs personnes, la Securi-Corp paraît vouloir étouffer l'affaire. A vous de remettre en service les quatre robots qui vous ont tellement aidé par le passé. Vous dirigerez vos quatre serviteurs de métal pour tenter de localiser et de délivrer chacun des prisonniers détenus injustement. Pour cela, ils devront soutirer des renseignements aux habitants, peu complaisants, en discutant et en usant au besoin du pouvoir de l'argent, voire de la force. Vous pourrez aussi mettre à profit les terminaux d'ordinateur. La ville dans laquelle vos robots évolueront est gigantesque. Elle se compose de neuf zones, chacune subdivisée en différents "étages", reliés par des escaliers et des échelles. Sous la cité, un monde souterrain grouille d'êtres aussi dangereux que ceux du "monde des toits". Une auto-carte facilitera les déplacements de votre équipe au sein d'une zone, grâce à un système de guidage automatique. Mais les robots devront toujours glaner des informations sur la route à suivre aux habitants ou aux terminaux. Leurs déplacements se feront à pied ou, mieux encore, en taxi s'ils parviennent à en dénicher un. Tous les immeubles qui bordent les rues et avenues de la ville peuvent (et doivent) être explorés. Vos robots y obtiendront des renseignements qui vous seront précieux, des cartes de crédit et des codes d'ouverture de porte. La quête est longue et difficile et les trois sauvegardes Soft, complétées de la sauvegarde Hard, ne sont vraiment pas de trop.

Sur certains écrans de gestion des personnages, le robot concerné vous est présenté sous toutes ses coutures, et en 3D, SVP!

LES RENCONTRES, OU COMMENT ÉVITER LES MAUVAISES ET TIRER PARTI DES BONNES!

Il faut profiter des rencontres que vous ferez pour engager la conversation et tenter de découvrir quelques indices qui vous aideront dans votre quête.

Pour les dialogues avec les personnages de rencontre, le joueur choisit les renseignements qu'il souhaite ou les adresses les plus utiles. Dans la grande majorité des cas, les passants sont peu coopératifs. Un cadeau est indispensable pour leur délier la langue.

Dans le cas où vous compteriez attaquer un groupe de personnages, évitez à tout prix de vous faire encercler, car vous ne pourrez plus fuir ni rompre la ronde infernale de vos adversaires.

Lorsque le leader de votre équipe de robots est touché, la vision en 3D se trouble le temps qu'il reconnecte ses circuits. Une tache rouge s'affichera sur la case d'information des autres membres de l'équipe pour donner le nombre de points de dégât qu'ils auront encaissés.

Ce monstre virevoltant qui hante les étages inférieurs est assez redoutable et vous poursuivra longtemps de sa hargne. Il est souvent accompagné d'un chien-robot que vous ne tarderez pas à rencontrer...

ATION

AMIGA CD32 REVIEW

DES FENÊTRES ORGANISÉES

Liberation est le seul jeu de rôles sur console, à ma connaissance, qui permette de paramétrer finement l'écran de jeu. Une très bonne initiative.

La disposition normale, adoptée par défaut, suffit dans la majorité des cas.

Rien ne vous empêche cependant de changer complètement cette disposition, en intervertissant les écrans d'information, en modifiant la taille de la fenêtre 3D ou celle des messages, etc.

Certaines pièces sont "richement décorées" pour un monde 3D aussi étendu et diversifié que celui de Liberation.

Vous voici au tout début de l'aventure. Ce premier bâtiment ne recèle aucun danger particulier, si ce n'est celui de se perdre dans les méandres des couloirs. Attention, l'auto-plan s'arrête dès que l'on pénètre dans un immeuble.

La longue introduction, en dessin animé sonorisé explique en détail les circonstances de la découverte de "l'affaire" et la remise en activité des fameux robots de la "Liberation".

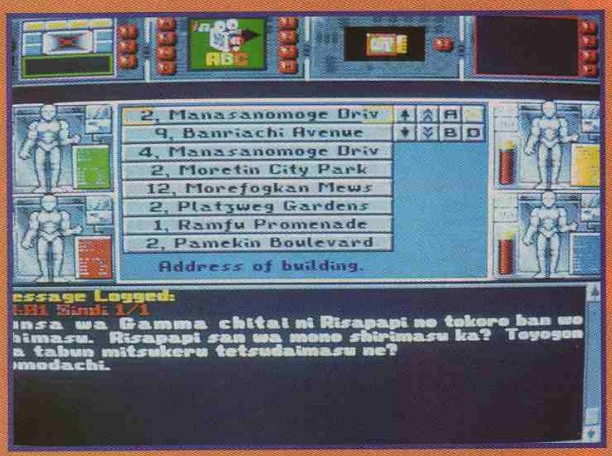
AVIS *oui*

SPIRIT

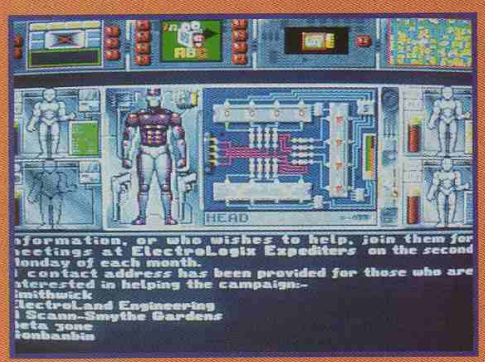
Tony Crowther (l'un des deux créateurs de Liberation) nous avait habitué à des jeux de rôles dans la lignée de Dungeon Master (Captive et Knightmare). Liberation va beaucoup plus loin. Tout d'abord, il utilise pleinement la 3D en temps réel, non seulement pour représenter les couloirs des immeubles et des sous-terrains, mais aussi pour les extérieurs urbains et les citadins eux-mêmes. Ce système autorise une grande liberté de mouvement: le joueur peut tourner la tête dans toutes les directions (sur les côtés, mais aussi vers le haut ou le bas). Un bon point aussi pour l'animation, qui reste rapide, en dépit de la richesse des détails. La gestion du temps est également plus pointue. Le jeu se déroule en effet en temps réel (combat, par exemple) et l'heure intervient sur tous les aspects de la cité (jour/nuit, ouverture ou non des magasins, etc.). L'aspect aventure est aussi très développé, la recherche des indices étant plus importante que la maîtrise des combats. Liberation plaira aux amateurs de jeux de rôles longs et complexes.

Les cartes à code chiffré sont indispensables pour ouvrir certaines portes. Comme dans la plupart des jeux de rôles, vous pouvez utiliser la fermeture des portes pour anéantir plus vite les importuns.

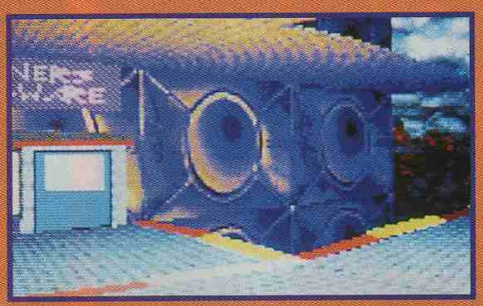
AMIGA CD32 REVIEW



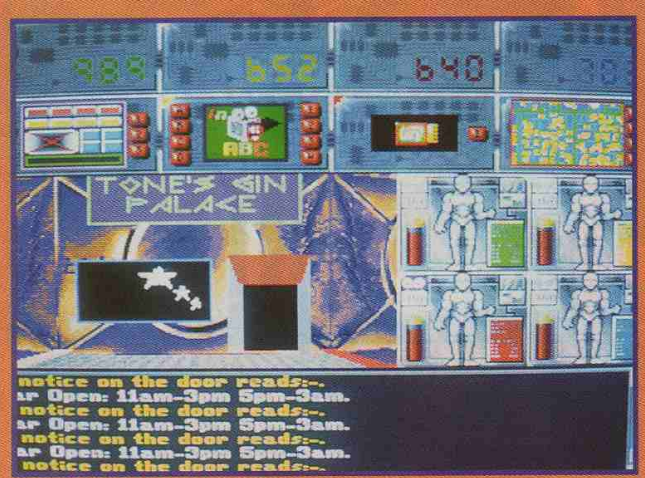
Les terminaux, de nature différente selon qu'ils sont situés dans les immeubles ou à l'extérieur, peuvent se révéler d'une aide précieuse si vous savez en tirer parti.



La clé plate vous permettra de procéder aux réparations éventuelles ou de doter le robot d'une meilleure efficacité dans un domaine particulier: attaque, défense ou locomotion.



La ville est joliment représentée en 3D, avec un bon usage des ombrages et de l'obscurcissement progressif pour accentuer l'impression de distance.

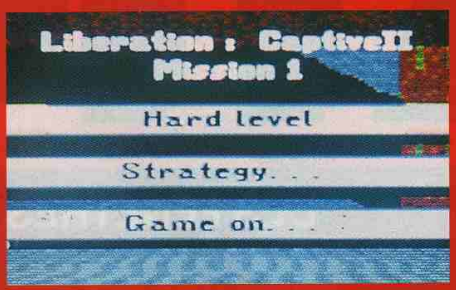


Ce bar n'ouvre qu'à certaines heures. Pour connaître ces horaires, il faudra trouver une montre ou la demander (l'heure, pas la montre!) à un passant (c'est l'un des rares renseignements qu'ils acceptent de donner sans trop rechigner).

AVIS — non!

JIMMY H.

Mon avis sur Liberation est diamétralement opposé à celui de Spirit. Tout d'abord, la prise en main est loin d'être immédiate. Il faut plonger une bonne heure dans le manuel anglais pour avoir quelque chance de maîtriser vraiment les commandes. Et même après des heures de jeu, la fausse manœuvre catastrophique dans l'émotion d'un combat est toujours possible (par exemple, désactivation du robot principal, impliquant la perte immédiate de la vision). En dépit de ses sept boutons, le joypad est loin d'égaler la simplicité d'action de la souris d'un micro. Les appuis simultanés sur deux ou trois boutons sont malheureusement fréquents. Autre reproche: certaines icônes sont difficilement lisibles. Quant au scénario, il est trop complexe: il nous accorde à mon sens trop de liberté, et il arrive souvent que l'on en vienne à se perdre dans les méandres de l'aventure. A mon avis, Liberation n'a rien à faire dans l'univers console, d'autant qu'il profite bien peu des possibilités du support CD.



EDITEUR: MINDSCAPE
DISTRIBUTEUR: MINDSCAPE
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: D

JEUX DE ROLES
1 JOUEUR
CONTROLE: MOYEN
DIFFICULTE: DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 2
CONTINUE: –

PRESENTATION 84%
Une longue intro animée (dialogues digitalisés) présente toute l'histoire dans le détail.

GRAPHISMES 88%
La 3D est utilisée avec bonheur, et les décors sont très variés d'une zone à l'autre.

ANIMATION 88%
Elle reste très fluide en dépit de la 3D en temps réel et de la précision des détails.

MUSIQUE 30%
Les leitmotive musicaux deviennent vite lassants, ce qui est un comble pour un jeu sur support CD!

BRUITAGES 78%
Si les dialogues profitent de digitalisations, les bruitages d'ambiance restent réduits.

DUREE DE VIE 95%
Des dizaines d'heures de jeu, si l'on n'a pas craqué avant compte tenu de la difficulté!

JOUABILITE 50%
La trop grande richesse d'options s'adapte mal à l'usage d'une manette, même à 6 boutons.

INTERET 85%
Très (trop?) riche et très (trop?) novateur, Liberation passionnera les amateurs de "prise de tête", mais risque de décourager les autres.

JPF Import

vous
présente la

PANASONIC 3DO

CRASH'N BURN

\+ et

1 CD de Démo

Distributeur Panasonic 3DO - Distributeur ELECTRONIC ARTS

Worldwide export welcome

(1) 46.24.33.19

Ouvert de 10 h à 19 h 30

Exportations tous pays

AMIGA CD32

2 390 F

2ème JOYPAD DISPO
avec nombreux jeux

- MICROCOSM
- TFX
- JURASSIC PARK
- LABYRINTH OF TIME
- DUNE
- INFERNO
- SYNDICATE
- RISE OF THE ROBOTS...

JAGUAR DISPO !

- CHECKERED FLAG
- ALIENS VS PREDATOR
- CRESCENT GALAXY
- RAIDEN
- TEMPEST 2000
- TINY TOONS...

PRIX IMBATTABLES
sur les lecteurs double vitesse CD ROM MITSUMI ainsi que le nouveau PANASONIC
(garantie 1 an)

Possibilité de pose express

Nombreux titres CD ROM
EN STOCK

Envoi COLISSIMO 24 à 48 h

PASSEZ VOS COMMANDES EXPRESS PAR TELEPHONE OU FAX

REGLEMENT CHEQUE, MANDAT CONTRE REMBOURSEMENT CARTE BLEUE

Nombreux jeux 3DO
en stock

- Dragon's Lair
- Shock Wave
- Total Eclipse
- Oceans Below
- Stellar Fire
- Mad Dog Mac Cree
- John Madden Football
- Road Rash
- Escape Monster Manor
- Out of this World
- Super Wing Commander
- Virtual Boxing...

PLANNING

- 7th GUEST 2
- CRIME PATROL
- DEMOLITION MAN
- JURASSIC PARK
- MICROCOSM
- STAR TREK...

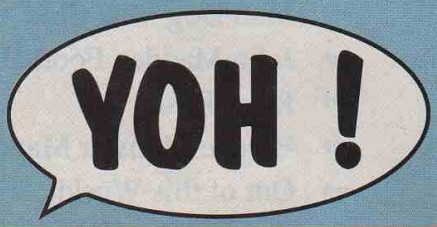
Tél. : (1) 46 24 33 19 **JPF IMPORT** **Fax : (1) 47 45 23 5**

62 bis, avenue Charles de Gaulle - 92200 Neuilly s/Seine - Métro Sablons

MEGADRIVE REVIEW

TOE JAM AND EARL IN PANIC ON FUNKOTRON

Yoh! Man! [accompagné d'une gestuelle incohérente]... Tu veux jouer à deux?
T'en mettre plein les yeux?
Prends TJ et son frère, et ce sera super...
Ils sont de retour chez eux, et ont bien des problèmes
Ils y ont ramené des p'tit Terriens qui craignent
Car Yoh...
A peine débarqués, ils se sont bien planqués,
Ont mis ta Terre à sac, et Lamont tout en vrac
Il s'est donc sauvé, avec le Funk aimé
A vous d'le retrouver... ce n'sera pas aisé.
Donc, Yoh... Frère!
N'oublie pas en chemin de pêcher les humains.
Mets-les dans un bocal puis dans l'vaisseau spatial.
Fais le plein de super et renvoie-les sur Terre.
Et si tu as le temps, retrouve Lamont le grand.
Hey, man... Le funk, c'est ta vie, c'est LA vie. Car sans lui, ta planète ramollit. Tu as quinze niveaux à traverser. Quinze niveaux bourrés de passages secrets pour le récuperer. Si, en chemin, tu trouves des humains, tu devras absolument les mettre dans des pots afin qu'ils ne puissent continuer à mettre à sac ta planète. Ce sont des êtres vicieux et indisciplinés qui ne reculeront devant rien pour te jouer des mauvais tours, et te faire perdre des points de vie. Pour le reste, les surprises sont omniprésentes... Il te faudra suivre les rythmes d'un rappeur endiablé, concourir à une épreuve de saut sur Fungus, récupérer des infos auprès des habitants, et prendre le temps de retrouver les dix objets fétiches de Lamont.
J'ai assez parlé , c'est à toi de jouer...
Prends donc ta manette, et épate les minettes
Montre comment tu joues, fais rougir leurs joues
Et si rien ne se passe, c'est qu'tu n'as pas la classe...



AVIS oui!

SPY

Je tenais tout d'abord à signaler que JE HAIS LE RAP et tous ses dérivés... Mais ce n'est pas pour autant que je n'aime pas TJ & E... En fait, je les adore, ces deux rappeurs fous. Ou plutôt j'adore leur anticonformisme. Il n'y a qu'à voir leur tête pour comprendre: l'un est un ours mal léché, l'autre une sorte de langue à trois pieds! Original, non? Le jeu qui les met en scène ne l'est d'ailleurs pas moins. Les surprises sont nombreuses, les situations variées... C'est un jeu drôlatique, servi par des décors et des musiques de très bon goût. Pour couronner le tout, les programmeurs ont su allier avec brio aventure et plates-formes. Seule la redondance des décors est à la longue un peu lassante. Mais qu'importe, puisque le jeu est aussi riche qu'original. Difficile de décrocher d'une telle partie.

"AWESOME!"

Traduisez par: giga, fun, hallucinant. Bref, stupéfiant! C'est ce que nos deux compères ne cessent de clamer après chaque action mémorable. En parlant d'action mémorable, les trois présentées ici le sont sans conteste: il vous appartient d'empoter les humains (les mettre en pot) sans trop vous prendre la tête. Mais, comme tout a un prix, vous devrez dépenser des points de Funk (traduisez d'énergie) pour les utiliser.

Le Funk Scan vous servira à scruter l'envers du décor. Pour parler simplement, il vous dévoile les accès aux salles secrètes, le contenu des palmiers et feuillages. Bref, très utile, man!

Le Funk Vacuum est un aspirateur bien pratique. Tous les Terriens à proximité (y compris ceux cachés dans les buissons) y passent et... trépassent. Une petite merveille de la technologie funkotronienne.

Si vous n'avez pas récupéré tous les Terriens, vous n'assisterez pas à cette scène. Dans le cas contraire, les humains seront empaquetés. Direction... la Terre!

ÇA CARTOONE!

Les animations des personnages sont ahurissantes de dynamisme et de gaieté, paraissant sortir tout droit des cartoons d'Avery. Un grand moment dans l'histoire du jeu vidéo (si! si!).

Pour les flammes, deux solutions s'offrent à vous. Soit vous tapez dans la borne marquée "Press", soit vous utilisez la magie Panic, qui vous permet de courir dans tous les sens sans vous faire toucher.

SURPRISES!

Les niveaux sont bourrés, remplis, que dis-je, infestés de surprises. Du concours de saut au tableau-bonus, en passant par les bornes et les parcmètres cachés, tout y passe. Niiico a même essayé de me faire croire qu'il avait rencontré un rappeur, lequel lui aurait proposé de rythmer sa chanson... Mais on ne me la fait pas, à moi.

Regardez en bas à droite de la photo. Une borne s'y trouve, à première vue inaccessible. Détrompez-vous: en utilisant la magie de la téléportation, vous pourrez passer au travers des murs.

C'est quoi, ce truc-là? Eh! Niiico, affûte tes drums, t'avais raison! Ce rappeur te donne un rythme, et tu dois le refaire... Boom, clap, clap... Impressionnant, ce petit a le rap dans la peau!

Concours surprise sur le champignon Trampolino (Pinkus Spongia Squishium!)? Pas de problème! Ne retombez pas sur la tête, plutôt sur les pieds, et faites le plus de pirouettes possible.

Les buissons, les arbres... tous les éléments du décor doivent être fouillés. Ils regorgent de cadeaux, de boules de bowling (pas bon, les boules de bowling!) ou encore de Terriens fureteurs. Fouillez!

Les zones de bonus vous obligent à courir le plus vite possible, tout en évitant les sorties et les murs ralentisseurs... A la fin, une bonne surprise attend les plus persévérants d'entre vous.

MEGADRIVE REVIEW

Lorsque les couleurs disparaissent de Funkotron, cela implique que tout le Funk a disparu. Vous ne pouvez donc plus utiliser de magie!

YOH !

Prenez garde à votre réserve d'oxygène... Si, par malheur, elle venait à tomber sous le nombre fatidique de 1... Tchao, tchao, bonsoir!

YOH !

Les voilà, ces satanés humains. Ils prennent la forme de chiens, de sorcières, de jeunes chipies, j'en passe et des meilleures. Seule solution: balancez des pots.

YOH !

EDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: FÉVRIER
PRIX: D

PLATES-FORMES
2 JOUEURS
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 3
CONTINUE: 3

PRESENTATION 84%

Explicite, bien réalisée, et dans l'ambiance.

GRAPHISMES 86%

Les couleurs sont agréables, et les formes originales. La palette de la Megadrive est vraiment bien exploitée.

ANIMATION 92%

Les mimiques sont hallucinantes. Les positions drolatiques. Le tout... HI-LA-RANT!

MUSIQUE 82%

Très funky... Bonnes rythmiques et basses en accord. On aime ou on n'aime pas.

BRUITAGES 88%

Les commentaires des personnages sont très bien rendus, et les bruitages très réalistes.

DUREE DE VIE 84%

La difficulté est croissante... et le nombre important de salles secrètes vous y fera revenir.

JOUABILITE 80%

La manette à six boutons est pleinement utilisée et les rappeurs répondent bien à vos demandes.

INTERET 89%

Du concentré de délire dans un jeu de plates-formes/aventures où l'on peut jouer à deux simultanément. "Awesome!"

AVIS *oui!*

NIIICO

Quand j'ai vu TJ & E pour la première fois, je l'ai tout de suite comparé à Mick and Mack Global Gladiators (C+ 18, 92%) tant les graphismes et les animations sont semblables. Seulement voilà, la comparaison s'arrête là! Tout d'abord, la musique est digne des plus grands groupes de funk (slap bass et rythmiques endiablées). Elle nous fait frissonner les boyaux, la garce! Les animations n'ont pas été oubliées, loin de là: les mimiques des deux personnages sont si drôles que l'on se marre d'un bout à l'autre du jeu! Le mouvement des sprites et des décors est irréprochable. Mais la réelle nouveauté de ce jeu tient à ce que, pour une fois, il n'y a pas de méchant à détruire à coups de laser ni de gros boss à envoyer au septième ciel à tous les coins de rue. Ici, pour passer au niveau suivant, il suffit de conditionner dans des bocaux un certain nombre d'humains afin de les ramener sur Terre. Une mission très "peace and love" pour un plaisir très rap "and fun"! Une petite merveille de jeu de plates-formes à deux joueurs simultanés. J'achète de ce pas! Yoh!

Avec DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Nintendo
SEGA
ATARI
NEC
SNK
3 DO
AMIGA CD 32

Vos Intérêts sont en Jeux !

Achat / Vente / Paiement Cash*

DOCK GAMES 4, rue du Pas St Georges	BORDEAUX Tél : 56-01-13-19
DOCK GAMES 41, rue Boisnet	ANGERS Tél : 41-87-59-14
DOCK GAMES 17, Av Félix Viallet	GRENOBLE Tél : 76-47-14-25
DOCK GAMES 7, rue Beaulieu	ANGOULEME Tél : 45-94-43-15
DOCK GAMES 8 rue du Rempart	NIORT Tél : 49-77-05-13
DOCK GAMES 6, rue Claveurier	POITIERS Tél : 49-37-00-80
DOCK GAMES 1 Cité Chabert (Pl de la république)	VALENCE Tél : 75-56-72-90
DOCK GAMES 13 rue de Rohan	St BRIEUC Tél : 96-62-33-13
DOCK GAMES 5 rue Auguste Comte	TOURS Tél : 47-20-42-30
DOCK GAMES Place de la Halle	BRIVE-la-Gaillarde Tél : 55-17-10-59
DOCK GAMES 4, rue Georges Tessier	St ETIENNE Tél : 77-41-84-79

Pour les appels de Paris vers la Province, composez le 16 avant le numéro

Ouvertures fin Janvier et Février 1994

DOCK GAMES	MONTPELLIER
DOCK GAMES	AIX en Provence
DOCK GAMES	STRASBOURG
DOCK GAMES	TOULOUSE
DOCK GAMES	NANTES
DOCK GAMES	AVIGNON

Et Bientôt peut être Vous ...! Dans votre Ville

Des Milliers de Jeux de - 30 % à - 70 % du Prix Neuf

Mega-Drive, Super NES, Néo Géo, Net, Master, NES, Game Boy, Game Gear, Lynx, CD, etc...

3 DO **AMIGA CD 32**
JAGUAR **Méga CD II**

Toutes Les Nouveautés en Démo Officielles et Imports

Réussir n'est pas un effet du Hasard, ce n'est pas non plus une Fatalité.
En 1993, nous avons ouvert 11 Magasins.
En 1994, il y aura en France 30 DOCK GAMES.
Et puis, il y aura les autres...!

DOCK GAMES

Premier Groupement Français de Magasins Indépendants Spécialisés dans les Jeux Vidéo Neufs - Occasions - Imports

Si vous avez en projet l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville

Contactez ANGOULEME au 45-94-43-15

* Selon le stock des magasins et la qualité des jeux, certains articles sont payables en bon d'achat uniquement

Toutes les marques et logos inclus dans cette publicité, y compris DOCK GAMES, sont des marques déposées par leurs propriétaires

3DO REVIEW

NIGHT

Cette fois, ça y est... Voilà enfin venue l'ère des films interactifs! Si Night Trap sur Mega CD était décevant car trop ambitieux par rapport aux capacités de la machine, il devient un jeu d'exception sur 3DO!

Tout d'abord, résumons l'histoire en quelques mots: des disparitions mystérieuses se sont produites dans une maison en apparence tranquille. Alertée par la police locale, une équipe spéciale d'intervention a découvert des caméras et des pièges dissimulés un peu partout dans la demeure. Un de ces agents a court-circuité le système pour vous permettre de prendre le contrôle de ce dispositif machiavélique. Votre mission: protéger un groupe d'adolescents qui viennent passer le week-end dans cette maison. Pour ce faire, vous pouvez surveiller chaque pièce à l'aide des caméras et actionner les nombreux pièges grâce à un code d'accès. En fait, vous allez vite découvrir la présence de mystérieux hommes en noir qui se cachent dans les nombreux passages secrets de cette décidément bien étrange bâtisse. Il faudra impérativement les capturer avant qu'ils ne se saisissent d'une seule victime. Le hic, c'est que ces créatures peuvent modifier le code d'accès aux pièges (représentés par cinq couleurs, soit cinq codes différents). Pour reprendre le contrôle de la situation, il faudra écouter très attentivement les rares messages communiqués par l'une des habitantes de la maison, votre alliée. Elle seule est capable de vous transmettre la nouvelle couleur qui permet d'actionner les trappes. Toute la difficulté et, du même coup, l'intérêt du jeu, repose sur le fait que l'aventure se déroule ici en temps réel (voir encadré ci-contre "Un film interactif..."). Quel programme!

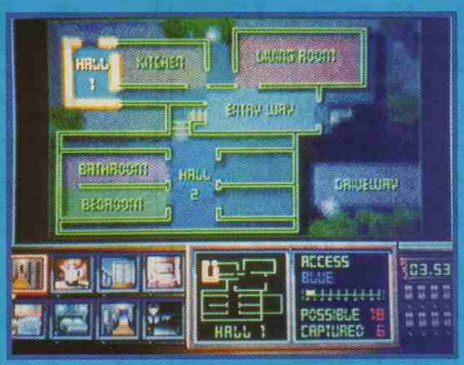
AVIS *oui!*

MARC

Incroyable, je suis médusé, complètement sidéré... Enfin un vrai film interactif! C'est génial, dément, super, extra, géant... En deux mots: très bien. Passons sur le fait que les séquences vidéo digitalisées sont superbes, oublions la bande sonore digne d'un film, ce sont là prouesses techniques tout à fait banales sur la 3DO. Ce qui m'a enthousiasmé dans Night Trap, c'est que, pour la première fois, le mot "interactif" prend tout son sens. En permettant au joueur de suivre l'action comme il l'entend, de choisir la pièce qu'il veut surveiller, les concepteurs de Night Trap nous donnent vraiment l'impression de créer l'aventure, de pouvoir changer le cours du destin. Il vous faudra jouer plusieurs fois pour découvrir tout les secrets de Night Trap. La rédaction dans son ensemble a été subjuguée par ce CD: c'est vous dire si le jeu en vaut la chandelle!

UN FILM INTERACTIF EN TEMPS RÉEL...

Difficile d'échapper à l'aspect rigide, contraignant, d'un film quand on ne dispose que de séquences vidéo préenregistrées. Difficile de préserver la liberté du joueur tout en maintenant le cours des événements dans un cadre préétabli. Difficile, mais possible! Dans Night Trap, l'action se déroule en temps réel dans les différentes pièces de la maison. Comme vous ne pouvez surveiller qu'une seule pièce à la fois, vous ratez forcément ce qui se passe dans les autres chambres au même moment. En fait, c'est comme s'il y avait plusieurs films joués en même temps (liés entre eux) mais vous ne pouvez en visionner qu'un seul à la fois. Il faut donc surveiller le bon endroit au bon moment pour capturer tous les ennemis et assister aussi aux scènes clés de l'aventure.



Voici un plan de la maison de Night Trap. Elle abrite huit pièces, soit autant de films qui se déroulent tout au long de l'aventure et que vous ne pouvez observer que un par un.

En bas, dans la cuisine, les habitants de la maison discutent innocemment. Mais que peut-il bien se passer pendant ce temps dans la chambre à coucher? Allez donc y jeter un œil...

Au même moment, un homme en noir vient de pénétrer dans la maison, par la fenêtre. Personne ne l'a aperçu (sauf vous) puisque les locataires dicutent bruyamment dans la cuisine.

Toujours dans le même laps de temps, vous vous apercevez qu'un autre homme en noir se dirige vers l'escalier. Vous avez ici un bon exemple d'action simultanée en temps réel.

TRAP

Ce jeune garçon est un des rares occupants de la maison à comprendre ce qui se passe. Il faut le protéger contre les assaillants.

Oups! Le Rambo de service est dans une mauvaise posture ! A vrai dire, c'est un peu de votre faute: il y a plus de vingt et un ennemis qui circulent en toute liberté dans la maison.

AVIS

oui !

SPY

Voilà enfin un jeu qui me donne envie d'acheter une 3DO. Ce n'est plus à un simple jeu vidéo, mais bien à un véritable film interactif que vous avez affaire. C'est tout bonnement hallucinant... Ecoutez toutes les conversations pour vous tenir au courant des changements de code, actionnez les trappes au bon moment et sachez apprécier les mécanismes subtils de tous ces pièges. D'accord, le principe du "pression sur un bouton = déclenchement du piège" est un peu limité. Mais il suffisait d'observer la réaction des personnes présentes dans la salle des Zordis pour comprendre que nous venons de franchir une étape importante dans l'univers des jeux vidéo: tous collés à leur siège, même les simples spectateurs frissonnaient d'aise et... de trouille! A la trappe, les éternels remakes en tout genre, place aux jeux novateurs dotés d'une réalisation exceptionnelle. J'ai adoré. D'ailleurs, j'y retourne de ce pas.

Vous allez vite vous rendre compte que les occupants de cette maison ne sont pas tous blancs comme neige. Surveillez l'apparition de nouveaux ennemis sur votre écran de contrôle et, pendant les temps libres, assistez aux discussions mondaines.

BESOIN D'AIDE ?

Vous n'êtes pas tout seul à vouloir sauver les jeunes filles au cours de ce week-end monstrueux. Une des femmes est en fait un agent infiltré. C'est elle qui vous communiquera les bons codes pour actionner les pièges. Au cours de l'aventure, des membres de la force d'intervention tenteront également d'arrêter les hommes en noir.

Il est beau, il est grand, il est musclé, il est armé... Mais cela ne lui servira malheureusement pas à grand-chose. Derrière vos moniteurs, vous êtes bien plus puissant que lui: il faudra donc le protéger.

C'est elle, le fameux agent secret qui travaille en tandem avec vous, tels ces anonymes "sous-marins". Surtout, ne la quittez pas des yeux, car c'est la seule qui puisse vous communiquer les nouveaux codes des trappes.

3DO REVIEW

Et hop! voilà deux ennemis piégés. Pour les capturer, il faut attendre qu'ils passent sur un piège (une barre indique le meilleur moment sur l'écran de contrôle) et actionner la trappe.

MEGA HIT

Le créateur de ces trappes est un sadique! Inventer un lit à bascule qui projette son occupant par la fenêtre, il fallait le faire!

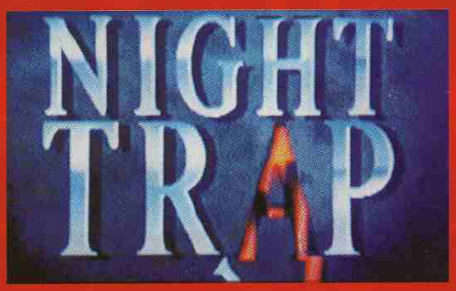
FAITES DON DE VOTRE SANG !

Au début du jeu, vous ne savez rien de ces mystérieux hommes tout habillés de noir. Mais au cours de l'aventure, vous pourrez apprendre leur motivation en observant leurs agissements. Et j'aime mieux vous dire qu'il y a de quoi être dégoûté au point de ne plus manger le boudin au pommes de ma grand-tante!

Mon dieu, c'est la fin! Les hommes en noir ont pris le contrôle de la situation. Ils viennent de capturer l'une des plus charmantes habitantes de la maison.

Avec des seringues grosses comme des fusils, ils lui pompent son sang. Sont-ce les Dracula de l'an 2000? En tout cas, c'est animé, et carrément ignoble!

Je crois que j'ai enfin compris: à mon avis, il s'agit tout simplement d'une association de viticulteurs en faillite qui volent du sang pour remplir quelques litrons!



EDITEUR: DIGITAL PICTURES
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: E

FILM INTERACTIF
1 JOUEUR
CONTROLE: EXCELLENT
DIFFICULTE: DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
CONTINUE: NON

PRESENTATION 90%
Une superbe séquence d'introduction digne d'un film d'espionnage (en anglais, dommage).

GRAPHISMES 90%
La vidéo n'est pas en plein écran comme dans Mad Dog McCree. Une très bonne résolution.

ANIMATION 92%
Rien à redire, les animations sont parfaites, les temps de chargement très brefs.

MUSIQUE 80%
Ce n'est pas le point fort du jeu.

BRUITAGES 95%
Aussi bons que la bande sonore d'un film de cinéma. Les voix digitalisées sont impeccables.

DUREE DE VIE 80%
On découvre toujours un nouvel indice. De nombreuses heures de jeu en perspective.

JOUABILITE 90%
Le maniement est simple, il suffit d'utiliser au bon moment les trois boutons du joypad.

INTERET 95%
Night Trap est le premier véritable film interactif sur console et c'est la 3DO qui en profite. Il fallait toute la puissance de cette machine pour rendre honneur à Night Trap.

MEGA SUPER CONCOURS
STREET FIGHTER II

SUR SEGA MEGADRIVE OU SUPER NINTENDO

Avec

MAGIC GAMES

GAGNEZ !!!

- **1 console 3 DO**
- **1 Néo-Géo**
- **1 Amiga CD 32**
- **1 Jaguar**
- **1 Mega-CD II**

• Pour gagner, réalise le meilleur score et le meilleur temps sur un roun
- Envoie la photo* de ton score, avec le bulletin de participation.
- En cas d'égalité, un tirage au sort départagera les participants.

▼ Inscription de 50 F, à renvoyer à l'adresse ci-dessous ▼

MAGIC GAMES 31, rue Sommeiller 74000 ANNECY

BULLETIN D'INSCRIPTION

Nom .....

Prénom.....

Adresse .....

.....

Tél.....

CONSOLE UTILISÉE .....

Ci- joint un chèque de 50 F pour participer au concours (à l'ordre de MAGIC GAMES)

Toutes les marques citées sont des marques déposées

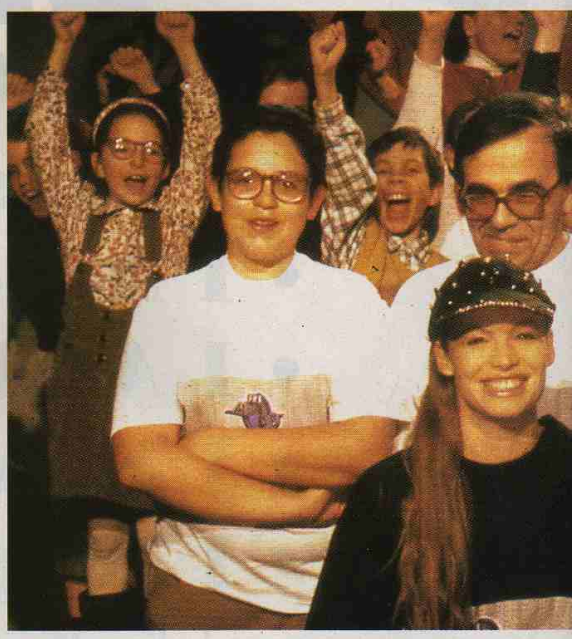
MICROKID'S

avec TILT et

VOS DEMOS NOUS INTERESSENT

GRAND CONCOURS DE CRÉATION GRAPHIQUE

LE DIMANCHE A



A VOS PINCEAUX, A VOS SOURIS !

A VOUS DE CREER LA MASCOTTE DE MICRO KID'S

France 3

CONSOLES + TILT

Micro Kid's est produit par France 3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collaboration avec les

SUR FRANCE 3

CONSOLES +

9H 30 SUR FRANCE 3

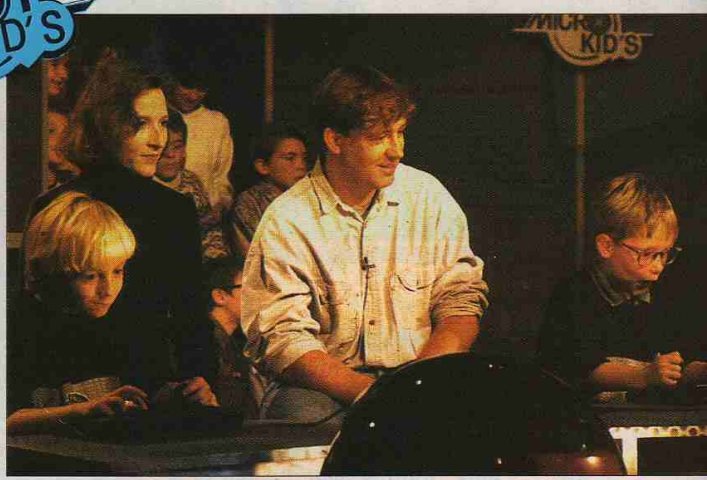
Tout sur l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, ainsi que le match des champions, le fanzine de la semaine, des démos, et les mascottes sélectionnées pour le grand concours de création graphique. Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs, graphistes, scénaristes et journalistes de l'univers !

Sous le haut patronnage du MINISTERE de la CULTURE et de la FRANCOPHONIE et L'INA, MICRO KID'S lance un grand concours de création graphique, en collaboration avec TILT et CONSOLES +. Deux catégories sont en lice : les "juniors" (de 0 à 15 ans) pourront travailler sur tous supports, les "seniors" (à partir de 16 ans) devront absolument proposer des créations assistées par ordinateur.

équipes de Tilt, Consoles +, du C.N.C. et du ministère de la Culture.

CREATEURS, ENVOYEZ-NOUS VOS FANZINES

MICRO KID'S MICROS



Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S, renvoyez ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 7575 Paris Cedex 15

Je désire participer au match des champions :

Nom : ..... Prénom : ..... Age : .....

Adresse : .....

.....

Code postal : ..... Ville : ..... Tél : .....

Machine : .....

SUPER NINTENDO REVIEW

YOSHI'S

Yoshi, vous le connaissez tous! C'est le fameux petit dinosaure qui a fait son apparition dans Super Mario World sur Super Nintendo. Après quelques aventures sur Game Boy et sur NES, il est de retour sur SNIN.

Jewelry land, vous connaissez? C'est le pays des bijoux. Le roi Fret et son fils, le prince Prine, s'occupent de ce royaume qui s'enorgueillit de posséder un magnifique trésor: une parure de douze pierres magiques. Ces pierres, plus précieuses les unes que les autres, protègent le pays de toutes les catastrophes naturelles. Hélas! Bowser a décidé de s'emparer du bijou. Aidé par les Koopalings, il envahit un beau jour le royaume et fait prisonnier le roi et son fils. La parure magique dérobée, le royaume n'est plus protégé. Un tremblement de terre vient bientôt secouer les plaines et montagnes de Jewelry Land et le pays se retrouve partagé en deux régions distinctes: le royaume de Lumière et le royaume des Ténèbres. A dos de Yoshi, vous devez sauver le roi et son fils, mais aussi retrouver les douze pierres magiques...

L'écran défile à la manière de Super Mario Kart, grâce au mode 7 de la Super Nintendo. Un mode 2 joueurs est proposé: le premier joueur déplace Yoshi avec le paddle, il peut le faire sauter, se baisser... Le second utilise le Nintendoscope et doit dégommer tout ce qui bouge à l'écran.

Ce sorcier qui vous canarde allègrement apparaît et disparaît sans cesse. Ensuite, attention à sa transformation en sprite géant!

AVIS *oui!*

SAM

Voici enfin un nouveau jeu sur Super Nintendo qui utilise le Nintendoscope, ce redoutable bazooka. Après la cartouche "six jeux" fournie avec l'engin et le petit Battleclash (C+ 19, 72%), je pensais bel et bien que ce Nintendoscope n'était qu'un gadget tout juste bon à jeter à la poubelle. Eh! bien, non: Nintendo ne nous a pas oubliés: l'usage de cet accessoire est particulièrement adéquat à Yoshi's Safari. La cartouche utilise bien les capacités de la Super Nintendo, notamment le mode 7, qui est du meilleur effet. Les niveaux sont assez colorés et le jeu est en lui-même original. Seule ombre au tableau: la difficulté est trop peu élevée.

NINTENDO-BOSS-SCOPE!

Comme souvent, à la fin de chaque niveau, vous devez affronter un boss. Parfois, vous rencontrerez aussi des "sous-boss", qui ne sont pas vraiment impressionnants. En revanche, les vrais gardiens sont gros et coriaces! Ça sent le sprite géant à plein nez. Lorsque vous aurez à les combattre, prenez garde: ils subiront avant de mourir une ou deux transformations...

Wendy, qui sort des tuyaux, envoie des boulets que vous devez détruire. Attendez que les enclumes volantes passent au-dessus de sa tête et tirez dessus. Elle se fera assommer.

Après avoir goûté aux plaisirs (!) de la plage, on se retrouve sous l'eau, pour arriver enfin à cette étoile. Comme me l'a fait remarquer Switch, ce niveau est assez original.

Encore un fidèle acolyte de Bowser. Ici, vouspouvez observer la deuxième transformation du boss, un coup de poing qui "zoome" vers Yoshi.

Ce boss en forme de crapaud va faire plaisir à Doguy. Anéantissez-le une première fois et vous verrez sortir du petit chapeau un autre protagoniste de Super Mario World.

Tirez dans les tentacules de la pieuvre et vous obtiendrez ce qu'il y a sur cette photo. Ensuite, shootez dans ce qui reste du monstre...

Dans la montgolfière, un autre boss de Super Mario World! Décidément, les ennemis aiment à se balader d'une cartouche à l'autre...

SAFARI

DES NIVEAUX À LA CARTE

Après le vol des douze joyaux, le royaume est à la merci des catastrophes naturelles. Ce qui devait arriver arriva. Un tremblement de terre sépara le pays en deux parties distinctes. En voici les cartes.

La première carte est celle du royaume de Lumière, où vous allez délivrer le roi. En 7, le château, en 6, un niveau sous-marin et, en 3, on peut déjà apercevoir les tuyaux d'où sort Wendy...

La deuxième carte est celle du royaume des Ténèbres. Remarquez la maison hantée en 9... On retrouve vraiment l'ambiance de Super Mario World.

AVIS *oui!*

SWITCH

Moi, je l'aime bien, ce jeu. Qualité essentielle: il utilise réellement les capacités du Nintendoscope. Tout bouge parfaitement bien, et avec les effets du mode 7, s'il vous plaît! On ressent bien la qualité des productions Nintendo. Toute l'ambiance de Super Mario World est au rendez-vous. Les graphismes du jeu ne sont pas extraordinairement détaillés, mais ils sont assez sympa. Les sprites ennemis sont "vachement" bien réalisés. Ils s'approchent de nous avec nonchalance et réalisme. Quant au Nintendoscope, c'est décidément un engin précis. En somme, je peux vous dire que je me suis beaucoup amusé sur Yoshi's Safari. Mais peut-être pas assez longtemps, car ce jeu est trop facile.

Dans la maison hantée, une multitude de petits fantômes foncent vers vous, comme dans Super Mario World ou dans le niveau Ghost House de Super Mario Kart...

Niveau 4. Pauvre Yoshi, il en prend toujours plein la tête! S'il va trop sur la gauche en sautant, plouf! il tombe dans l'eau... Attention, les pernicieuses bestioles peuvent aussi vous y pousser.

EDITEUR: NINTENDO
DISTRIBUTEUR: NINTENDO
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: D

TIR
2 JOUEURS
CONTROLE: TRÈS BON
DIFFICULTE: FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
CONTINUE: INFINIS

PRESENTATION 89%

Une longue intro vous conte l'histoire. Quelques démos du jeu. Une notice claire.

GRAPHISMES 88%

Ce n'est pas du grand art, mais ils sont bien dans l'esprit de la série. Sprites géants à gogo!

ANIMATION 88%

Réalisée en mode 7, elle ne présente aucun ralentissement. L'ensemble est assez fluide.

MUSIQUE 85%

On retrouve bien l'ambiance des Mario. En revanche, elle est à la longue "saoulante".

BRUITAGES 70%

Il y en a peu, ils ne sont pas géniaux et c'est le son des tirs ("ploup!") que l'on entend le plus.

DUREE DE VIE 75%

Le jeu est un peu trop facile, surtout avec les Continue infinis. Il ne reste plus qu'à aller au bout.

JOUABILITE 90%

Le Nintendoscope est vraiment un engin très précis. C'est impeccable.

INTERET 84%

Un jeu original, bien réalisé. Pour les plus jeunes d'entre vous.

DAFFY DUCK
THE MARVIN MISSION

Marvin le Martien a décidé de conquérir l'univers tout entier. Eh, oui! dans le genre mégalo, les Martiens sont des champions. Seulement voilà, le gouvernement interstellaire galactique des Étoiles à pulsar rouge ne l'entend pas de cette oreille. Sa décision est on ne peut plus claire: il faut empêcher cet imposteur de mener à bien sa folle tentative pour conquérir l'ouest de l'univers...

Aucun humain n'a le courage de relever un tel défi. Une seule solution: Daffy Duck en personne. Dans cette folle aventure, Daffy prend les traits d'un justicier interstellaire et ne permet à personne de se mettre en travers de son chemin, surtout pas cet imposteur de Marvin. Non seulement celui-ci a kidnappé les ambassadeurs de l'espace, mais il menace de faire sauter la planète Terre! Je vous l'avais bien dit qu'ils étaient mégalo, ces Martiens... Voilà donc notre canard noir bien-aimé obligé de jouer les Luke Skywalker. Quel programme! Ainsi, dans ce nouveau jeu de Sunsoft, vous devrez guider Daffy à travers vingt niveaux de difficulté croissante. Chacun de ces niveaux cache une surprise digne de la meilleure œuvre de science-fiction. Le suspense est omniprésent, les pièges diaboliques. Sachez donc avancer avec précaution...

Quand votre total de vies ainsi que le nombre de Continue tombent à zéro, vous avez droit au fameux générique des dessins animés de la Warner Bros. C'est gentil à eux, hein!

AVIS *oui, mais...*

NIIICO

Chacun d'entre vous se souvient de Road Runner (C+ 16, 87%). Un jeu qui a été, a mon avis, surnoté: la maniabilité du Bip-Bip était vraiment lamentable! Sunsoft réchauffe la soupe avec Daffy Duck sur Super Nintendo. Si la maniabilité est bien meilleure que dans le jeu précité, je suis toujours à la recherche de l'intérêt de cette cartouche. Il s'agit encore d'un jeu de plates-formes, bien réalisé, certes, plein de couleurs, c'est évident, amusant, sans conteste, mais aussi très rébarbatif à la longue. En fait, ce qui m'a le plus déçu dans Daffy Duck, The Marvin Mission, c'est la trop grande inertie dont souffre le héros. Il est vraiment trop délicat de s'arrêter en un point précis. Un jeu réservé uniquement à ceux qui ont aimé Road Runner.

PREMIER NIVEAU: SUIVEZ LE GUIDE, S.V.P.

Le premier niveau de Daffy Duck se déroule dans un décor volcanique. Faites bien attention à ne pas vous brûler les poils, pardon les plumes, car cela risque fort de chauffer: boules de lave, monstres de feu volcaniques et crevasses vous attendent à chaque coin de rue. So, be careful, my friends.

Si vous laissez votre héros immobile quelques instants, celui-ci lève le doigt bien haut et s'écrie: "Duck Dodgers!" Il est impatient de commencer sa quête. La première difficulté ne tarde pas à venir. Exemple, ces boules de lave en fusion, qui vous menacent sur la droite.

Certaines zones sont des hôtels trois étoiles... pour les vacanciers, mais pas pour vous: deux demi-boss de mi-niveau (!) vous encadrent et tirent simultanément. Utilisez votre bouclier et vos différentes armes à bon escient... Sur cette photo, Daffy a les pieds qui chauffent!

Cette mini-carte des lieux est d'une grande utilité. Sans elle, vous risquez fort de tourner en rond. Seulement, il ne suffit pas de consulter la carte pour s'en sortir: deux crevasses et des boules de feu vous rappellent que vous n'êtes pas ici pour vous reposer.

Une fois les pièges de feu évités et toute une clique de monstres plus affreux les uns que les autres anéantie, vous arrivez enfin devant le boss de fin de niveau. Il n'est pas difficile à battre: il suffit d'observer et de mémoriser les mouvements de son bras articulé tout en canardant (logique, pour un canard) Marvin dans la cabine de pilotage.

L'APPEL DU GRAND BLEU

Les niveaux suivants sentent l'iode à plein nez. Normal, tout se passe dans le grand bleu. Tout d'abord, vous vous promenez sur le dos d'un long, très long serpent de mer à deux têtes. Puis, tel le capitaine Nemo, vous allez faire un petit tour à vingt mille lieues sous la mer. Respirez à fond, car la plongée va durer longtemps...

Alors qu'un orage violent se déclare, vous voilà en train de vous promener sur les écailles d'un terrible serpent de mer. Est-ce raisonnable?

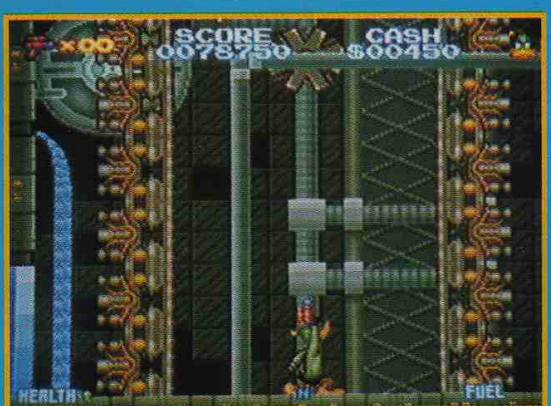
Une fois que vous avez parcouru trente-cinq mille six cent soixante-quatre écailles vertes, vous arrivez devant les deux têtes du boss final. Sachez utiliser vos armes efficacement, car les serpents de mer, c'est bien connu, ont les dents dures!

Une fois le problème du boss résolu, vous voici enfin sous la mer. Ne perdez pas votre temps à prendre des photos de ces magnifiques fonds marins. Occupez-vous plutôt de cet affreux pseudo-requin à tête plate qui vous fonce droit dessus. Il est très collant, le bougre!

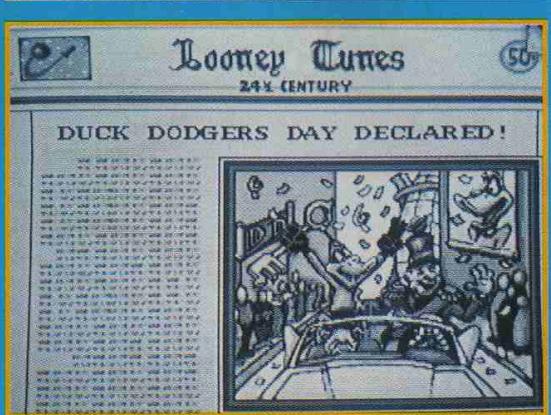
AVIS *oui, mais...*

SAM

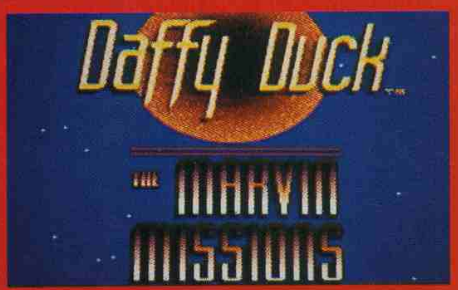
L'utilisation d'un héros de la Warner Bros. était une bonne idée. Dommage que les programmeurs n'aient pas un peu plus travaillé ce soft sur le plan technique. Les graphismes sont sympa, bien réalisés, mais manquent, hélas! de détails et de couleur. La musique est un peu stressante. Et, comble de tout, la maniabilité du personnage n'est vraiment pas fantastique. Il saute bizarrement, et son inertie est flagrante. Les niveaux sont longs. J'attendais un super-jeu de plates-formes... et, ma foi, je suis déçu. Ça manque de punch, on s'ennuie... Espérons que Sunsoft sera plus inspiré avec Bugs Bunny, dans Rabbit Rampage, qui sortira courant 94 sur Super Nintendo. Quoi qu'il en soit, Daffy Duck, The Marvin Mission est un jeu que je ne préfère conseiller qu'aux fanatiques du genre.



Souvenez-vous de la fameuse scène de Star Wars où Luke et ses amis sont dans la décharge de l'Étoile noire et que les murs se rapprochent... Ici, c'est kif-kif.



Vos exploits font la une des journaux. D'ailleurs, ce jour de victoire est déclaré jour de fête nationale, tout comme le 14 Juillet... Ici, ce sera le Duck Dodgers Day!



EDITEUR: SUNSOFT
DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTROLE: ASSEZ BON
DIFFICULTE: PLUTÔT DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 2
CONTINUE: VARIABLE

PRESENTATION 85%
Très vivante. On se croirait devant sa TV.

GRAPHISMES 89%
Ils sont semblables à ceux du dessin animé, donc excellents. Les couleurs sont bien choisies.

ANIMATION 86%
Daffy est bien animé, de même que les monstres. Pas de ralentissement à signaler.

MUSIQUE 69%
Celle de l'intro est amusante, mais celle qui nous accompagne durant le jeu est barbante.

BRUITAGES 75%
Il y en a quand il faut et où il faut. Et sans être excellents, ils se suffisent à eux-mêmes.

DUREE DE VIE 82%
Des niveaux longs et suffisamment difficiles pour vous retenir assez longtemps devant votre TV.

JOUABILITE 84%
La prise en main est immédiate et Daffy répond à vos moindres exigences. Attention à l'inertie...

INTERET 81%
Un jeu de plates-formes relativement moyen, comme l'était Road Runner du même éditeur. Les phénomènes d'inertie sont très gênants...

3DO REVIEW

Battle

Avec Battlechess, la 3DO affirme sa vocation multimédia. Ce jeu d'échecs ne plaira pas forcément aux amateurs de ce sport intellectuel. En revanche, les plus jeunes vont être contents!

Les échecs, face à la machine ou contre un ami, voilà un jeu passionnant. Bon, évidemment, les amateurs d'action pure et dure vont faire la moue. Ici, pas de sang qui gicle ni de joypad qui bouge dans tous les sens. On joue posément, calmement. On réfléchit, même. Quoique, en ce qui concerne le sang, j'ai peut-être parlé un peu trop vite. En effet, plutôt que produire une simulation d'échecs en espérant que l'intelligence artificielle de l'ordinateur tiendra les joueurs en respect, Interplay a décidé de créer un jeu original. Si les règles n'ont pas été modifiées, Battlechess donne vie au jeu d'échecs. Désormais, tous les combats entre chaque pièce ont vraiment lieu. Si, par exemple, le fou blanc élimine un pion noir, un zoom s'opère jusqu'à cadrer les deux protagonistes en gros plan et la bataille commence. Comme il y a six types de pièce (fou, roi, reine, tour, cavalier et pion), les combinaisons possibles sont vraiment nombreuses. Certains puristes vont vraisemblamement être désorientés... Mais imaginez l'attrait que cela peut représenter pour les néophytes. Il faut voir un pion porter un coup fatal de sa lance en plein dans les parties d'un cavalier, un fou offrir des fleurs empoisonnées à la reine pour prendre sa place sur l'échiquier... Celle-ci, d'ailleurs, n'est pas la dernière pour les coups fourrés. Elle se déhanche comme une diva mais quand il s'agit de se battre, elle sait déployer tous ses talents de magicienne. Vous l'aurez compris, Battlechess est un jeu d'échecs sérieux et délirant à la fois. Voilà un produit qui devrait plaire aux parents comme aux enfants.

En apparence, le combat semble loyal mais son issue ne fait pas l'ombre d'un doute: c'est toujours la pièce offensive qui sort victorieuse de l'affrontement. Les règles des échecs restent inchangées.

AVIS *oui, mais...*

MARC

Dans le principe, Battlechess est excellent. A chaque fois que je regarde un combat entre deux pièces, je suis tout à la fois plié de rire et impressionné par les graphismes et la bande sonore. Là où je rigole moins, c'est quand je constate à quel point l'animation est lente. Après avoir vu Crash & Burn sur cette console, je me demande comment Battlechess peut être aussi peu "nerveux". Soit les programmeurs ont mal dosé la vitesse d'animation, soit ils sont très, très mauvais. Quoi qu'il en soit, ce défaut sape l'intérêt du jeu. De plus, une fois l'effet de surprise passé, les combats deviennent d'autant plus lassants qu'on ne peut pas les écourter. Je suis un peu déçu par Battlechess, même si je comprends que l'on puisse craquer, vu que c'est la premier jeu de ce genre sur cette console.

BATTLECHESS CÔTÉ CLASSIQUE

Pour les pros des échecs qui seraient désorientés par les combats et la représentation en 3D isométrique de l'échiquier, Interplay a prévu un mode Classique épuré de toute fioriture. Toutes les options classiques sont aussi incluses: abandonner, forcer un coup, rejouer, disposer librement les pièces sur l'échiquier, etc.

L'échiquier est vu de dessus et les pièces sont tout à fait normales. Ce n'est pas très spectaculaire mais cela offre l'avantage d'être clair et simple d'utilisation.

Durant les combats, la tour se métamorphose en un golem de pierre. Le fou ne s'en laisse pas conter car c'est lui qui vient en conquérant sur la case de la tour.

Le fou est un redoutable magicien! Avec sa mitre, il fait tournoyer le pion prisonnier par un sort de lévitation. Quelle fin ridicule et grotesque!

Combat d'égal à égal entre deux pions. Les bruitages durant les phases d'action sont particulièrement croustillants. On ne peut pas en dire autant de l'animation.

Le mode Tutorial présente chaque pièce et indique ses fonctions. Il se fend également d'un petit historique sur les jeux d'échecs. Les voix digitalisées sont malheureusement en anglais.

Chess

Cette petite puce au milieu de l'écran indique que l'ordinateur est en train de réfléchir. Il peut se révéler un adversaire étonnamment coriace au niveau de difficulté maximale.

AVIS non!

SPIRIT

A sa sortie sur micro, il y a bien longtemps, Battlechess avait étonné les joueurs, d'abord par la qualité et la beauté de ses animations, mais aussi, malheureusement, par le niveau très médiocre de son jeu. De ce point de vue, cette version sur 3DO est tristement semblable. Tout amateur un peu éclairé peut battre le programme sans problème à son plus fort niveau. Sans compter que les débutants risquent de prendre de fort mauvaises habitudes, le programme effectuant des bourdes de belle envergure. Quant à l'aspect graphique, les améliorations (zoom pendant les combats) me semblent bien légères compte tenu des capacités impressionnantes de la console. Bref, un CD que je déconseille absolument... à moins que vous ne soyez un collectionneur de daubes!

LE ZOOM DANS TOUS SES ÉTATS

Voici la vue générale. Une fois que les pions sont éparpillés sur l'échiquier, on a du mal à discerner toutes les pièces. Cette vue est néanmoins pratique pour réfléchir à son prochain coup.

Le fou fait une percée dans le camp des bleus. A cette occasion, la caméra suit ses mouvements avec un plan rapproché. Quel dommage que les mouvements des personnages soient si lents.

Gros plan sur la bataille! La reine ne fait qu'une bouchée du cavalier avec ses sortilèges. Le pauvre n'a pas l'ombre d'une chance car c'est à elle d'attaquer.

EDITEUR: INTERPLAY
DISTRIBUTEUR: -
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: E

JEU D'ÉCHECS
1 2 JOUEURS
CONTROLE: EXCELLENT
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 9
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION 80%
Les fonctions de chaque pièce sont détaillées à grand renfort de voix digitalisées. Pas d'intro.

GRAPHISMES 85%
Jolis mais pas extraordinaires pour une 3DO.

ANIMATION 70%
C'est le gros problème du jeu: elle est trop lente. Le rythme de la partie en est très affecté.

MUSIQUE 90%
A chaque type de pièce son thème musical. Certains morceaux sont excellents.

BRUITAGES 95%
Très bons. Le CD-Rom est vraiment mis à profit, il y a une profusion de hurlements, de rires, et bien d'autres sons.

DUREE DE VIE 80%
Le jeu peut être passionnant. Seule la faiblesse de l'animation risque de vous décourager.

JOUABILITE 90%
Il n'y a évidemment aucun problème pour déplacer les pièces.

INTERET 78%
Les programmeurs ont mal dosé la vitesse des combats. Le principe de Battlechess est très bon, mais sa lenteur risque fort de vous décevoir.

MEGADRIVE REVIEW

WWF Royal Rumble est (étonnant!) un jeu de catch américain! Le catch américain, comme son nom l'indique, est un sport complètement loufoque qui nous vient des... Etats-Unis! Un grand bravo aux lecteurs qui ont donné la bonne réponse, ils gagnent le droit de terminer de lire cet article!

Tous ceux qui ont la chance d'avoir un décodeur pour Canal+ savent ce qu'est le catch. Pour ceux qui ne le savent pas encore, laissez-moi vous narrer les quelques règles qui régissent ce sport de bourrins: deux hommes (au minimum) s'affrontent sur un ring. Ils peuvent se sauter dessus à pieds joints, se donner des baffes monstrueuses, prendre leur adversaire et le jeter par-dessus les cordes qui délimitent le ring, donner des coups de pied dans n'importe quelle partie du corps de leur opposant... du moment que l'arbitre ne le voit pas (en tant qu'anciens joueurs ayant dérouillé un max, la plupart des arbitres sont aveugles). Mais l'énorme succès du catch aux Etats-Unis est dû aux catcheurs eux-mêmes. En effet, ceux-ci sont maquillés de la tête aux pieds selon un thème bien précis: un Indien, un cow-boy, un Russe, un gorille, un frimeur, un sumo, un bourreau (des coups, pas des cœurs)... Il faut aussi noter que, dans 99% des cas, les coups ne sont pas véritablement portés et que les catcheurs jouent la comédie en se roulant par terre ou en se tordant de douleur. Dans cette version Megadrive, vous allez assister au match du siècle, puisque ce n'est ni plus ni moins qu'un Royal Rumble qui est proposé! Il s'agit d'un championnat où six catcheurs se retrouvent sur le ring, chacun se battant pour son propre compte. Vous imaginez aisément le nombre de patates dans la tête que vous allez recevoir! Est déclaré vainqueur celui qui reste seul sur le ring. En ce qui concerne les catcheurs (comme dirait notre cher ami des "Guignols de l'info"), dix célèbres personnages du catch américain sont disponibles, le plus connu d'entre eux étant Hulk Hogan, le dieu blond de toute une génération d'enfants et d'adultes. Voilà donc enfin sur notre Megadrive chérie un bon jeu de catch américain qui ravira tous les catcheurs en herbe.

AVIS *oui, mais...*

NIIICO

L'arrivée d'une simulation sportive est toujours très attendue, surtout un bon jeu de catch. Ceux-ci sont beaucoup trop rares pour que l'on passe à côté. Et WWF Royal Rumble en est un: sa prise en main est quasi immédiate, et ça, c'est une nouveauté. Avec WWF Royal Rumble, tout est simple: on utilise trois boutons. Selon la distance qui vous sépare de l'adversaire, l'attaque varie. L'action se déroule parfois hors du ring, et l'on se retrouve devant le public déchaîné. Attention! les barrières, qui se substituent aux cordes du ring, sont redoutables. WWF Royal Rumble, c'est tout le catch en condensé: les fans adoreront, les autres (comme moi) s'en lasseront vite.

SUR LE RING OU DANS LE PUBLIC, LE CATCH RESTE DANS VOS CORDES!

Ce qui rend le catch américain si particulier, c'est la possibilité qu'il offre d'envoyer les adversaires hors du ring et de continuer le combat à même le sol. Ces actions ne sont pas autorisées en boxe française... Vous imaginez deux boxeurs en train de se castagner la tête sur les genoux de Thierry Roland?

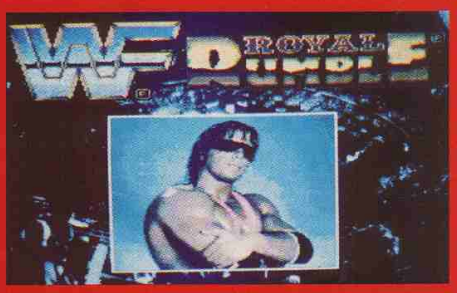
Première chose à faire: saisir fortement son adversaire par la taille. Cette prise s'appelle la tenaille d'acier. Une fois que votre adversaire est pris dans ladite tenaille, il ne pourra s'en dégager.

Tout en maintenant Bubar par la taille, relevez-vous doucement et dirigez-vous vers la gauche du ring. Une fois que vous êtes arrivé le long des cordes, balancez Bobby "la Stachemou" (le surnom de Bubar) hors du ring. Voilà, comme ça...

Vous avez un peu trop attendu avant de descendre du ring, et voici ce qui est arrivé: Frisouille a eu le temps de reprendre ses esprits et s'est relevé. Vite, chopez-le par les épaules et essayez de le renverser à nouveau.

Bien joué! Vous venez à l'instant d'envoyer valdinguer Joe les Belles Bacchantes sur les barrières d'acier qui entourent le ring. Croyez-moi, il a dû voir au moins mille six cent vingt-trois chandelles!

ROYAL RUMBLE



EDITEUR: ACCLAIM
DISTRIBUTEUR: CTHV
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: E

CATCH AMERICAIN
2 JOUEURS
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 10
CONTINUE: INFINIS

ÇA VOUS DIT, UNE PARTIE À SIX?

On connaît tous le catch à deux: c'est du catch à deux! Mais savez-vous que, aux Etats-Unis, il existe une compétion très spéciale, appelée Royal Rumble, où six catcheurs s'affrontent dans un combat sans merci? Est déclaré vainqueur celui qui sait rester seul sur le ring.

Les catcheurs entrent tour à tour sur le ring. On commence donc à deux, à trois... et on termine à six!

Deux des quatre catcheurs sont à terre. On remarque que cela n'est pas une raison suffisante pour arrêter le combat, bien au contraire: c'est au sol qu'un adversaire est le plus vulnérable.

Voici enfin nos six catcheurs ensemble sur le ring. Dans le cas où l'arbitre ne vous plaît pas, il est tout à fait possible de l'envoyer valdinguer au ras des pâquerettes, comme ici: l'homme à la chemise blanche, c'est l'arbitre.

Comme c'est beau, la coordination: on dirait un ballet aquatique d'éléphants de mer. Je ne crois pas que ce soit une nouvelle danse américaine, mais plutôt une prise de conscience générale des catcheurs: "Allez, on se fait tous une bise!"

AVIS *oui!*

MAX

Cette version Megadrive de Royal Rumble est une petite merveille de maniabilité. Pas question de se ruiner les neurones à chercher des combinaisons tarabiscotées. Il suffit d'appuyer sur un des trois boutons de la manette avec une direction précise pour que votre catcheur donne des coups de poing ou de pied, s'envole au-dessus de son adversaire pour un petit tassement de la colonne vertébrale maison! Vous pouvez aussi grimper sur la troisième corde du ring et effectuer un vol plané! Croyez-moi, à six sur un ring, on ne s'ennuie pas, surtout que, côté technique, aucun ralentissement ne vient pointer son nez. Allez, s'cusez-moi, je retourne balancer des gnons tous azimuts.

PRESENTATION	**84%**
Des images digits et une flopée d'options: une très bonne présentation.	
GRAPHISMES	**82%**
Pas du meilleur cru, mais très précis.	
ANIMATION	**83%**
Rapide comme il le faut. De plus, les catcheurs ont une attitude qui leur (pas Killer) est propre.	
MUSIQUE	**78%**
Rien de vraiment extraordinaire de ce côté-là.	
BRUITAGES	**84%**
Les cris que poussent les catcheurs sont digitalisés, comme ceux du public. Sympa, donc!	
DUREE DE VIE	**69%**
On s'amuse beaucoup au début, moins ensuite, puis cela devient vraiment pénible!	
JOUABILITE	**89%**
Elle fait toute la force de ce jeu, très maniable. Ici, contrairement à certains jeux de baston, il n'y a pas trente-six mille combinaisons sur le joypad.	
INTERET	**82%**
WWF Royal Rumble s'adresse uniquement aux fans du genre: ceux qui aiment le catch sur Canal+ aimeront le catch sur Megadrive.	

3DO REVIEW

MAD DOG McCREE

L'arcade à domicile! On en a beaucoup parlé et, avec la 3DO, c'est désormais possible. Mad Dog McCree est la réplique quasi exacte de la version arcade, pistolet inclus!

Le Mega CD a été la première machine à utiliser l'incrustation vidéo dans ses jeux (Night Trap, Sewer Sharks, etc.). Malheureusement, une palette de couleurs limitée et une faible résolution graphique ont largement réduit l'impact de ces images. La 3DO, elle, ne connaît pas ces faiblesses. Avec une image plein écran, une résolution proche de la qualité cinématographique et un temps d'accès CD deux fois supérieur à celui de la Megadrive, Mad Dog McCree demeure très proche de la version arcade. Le principe du jeu est fort simple: il s'agit de tirer sur tous les membres du gang de Mad Dog McCree qui apparaissent à l'écran. Ce dernier a envahi, avec sa bande, une paisible ville du Far West. Le shérif s'est fait enfermer dans sa propre prison et les habitants ont trop peur des bandits pour réagir. C'est là que vous intervenez. Pistolet (et joypad) au poing, vous devez nettoyer de fond en comble la ville. Le barillet de votre arme contient six balles. Pour le recharger, il suffit de tirer en dehors de l'écran (pistolet) ou bien en bas de l'écran (joypad). L'action se déroule suivant une série de séquences vidéo digitalisées où votre rôle se résume à tirer sur les ennemis au bon moment (on ne peut pas modifier la course de l'action). L'interactivité reste donc très limitée mais cela n'empêche pas de s'amuser. Attention! pour l'instant, le pistolet n'est pas encore disponible (c'est du moins ce que le magasin qui importe ce jeu des U.S.A. nous a dit). Il a été retiré du marché pour un défaut d'utilisation et une nouvelle version moins chère sera commercialisée d'ici à deux mois. Le prix du pistolet n'est pas inclus dans le jeu.

L'introduction de Mad Dog McCree est particulièrement impressionnante. Sur une musique très "Bonanza", une séquence vidéo de toute beauté montre quelques scènes issues du jeu.

Ce cavalier solitaire est plus dangereux qu'il n'en a l'air. Pour rester en vie dans ce jeu, il suffit de tirer au bon moment et au bon endroit. Mémorisez la position de chaque ennemi et les duels tourneront au massacre.

Une bonne bagarre dans un saloon, voilà ce que j'appelle de l'action! Malheureusement, vous ne pourrez pas prendre part à la bataille, cette séquence ne fait pas partie des phases d'action.

AVIS *oui!*

MARC

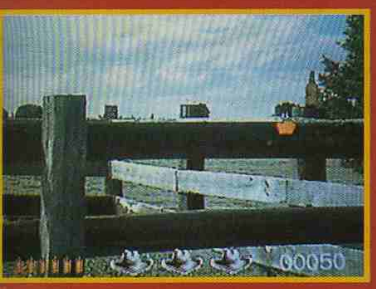
Quelle claque, mes amis, quelle claque! Moi qui connais la version arcade, je peux vous dire que les différences sont minimes (au niveau des graphismes, essentiellement). Bientôt, si ça continue, je vais pouvoir utiliser les jeux 3DO pour ma rubrique arcade. Mad Dog McCree est vraiment cool, même si l'interactivité est limitée. Je n'ai pas pu utiliser le pistolet mais une personne de confiance m'a assuré que c'était très jouable. Autant dire que le Nintendoscope a pris un sacré coup dans l'aile. Alors voilà, on avait peur à la rédac' que le tir au pistolet ne soit pas précis mais, apparemment, ce n'est pas le cas (au joypad, c'est nul). Mad Dog McCree est donc un jeu excellent, stupide, il est vrai, mais tellement impressionnant!

ACTEUR ET SPECTATEUR

Mad Dog McCree se décompose en deux phases: une période au cours de laquelle le joueur assiste, impuissant, au déroulement du jeu, et une autre phase où ses talents de pistolero seront mis à rude épreuve. Ces phases se présentent en alternance dans des séquences vidéo jouées en continu (ou presque) par la 3DO.

Voici une séquence où le joueur n'a rien à faire. Avec une balle en plein cœur, ce pauvre vieux chercheur d'or n'a plus que quelques instants à vivre. Il était votre guide. Désormais vous serez seul face à la bande de Mad Dog.

Perché sur le toit de la prison, ce sbire de Mad Dog ne terrorisera plus personne. Marc Menier le redresseur de torts est passé par là avec son fameux six-coups. "Maintenant que je suis armé, je ne tolère plus aucune critique..."



Avant de vous mesurer à la bande de Mad Dog, vous pouvez toujours vous entraîner à l'ancienne en tirant sur de vieilles bouteilles vides.

Le croque-mort est toujours ravi par la venue d'un héros en ville. Il a déjà préparé quelques cercueils qui, bien sûr, sont à vos dimensions.

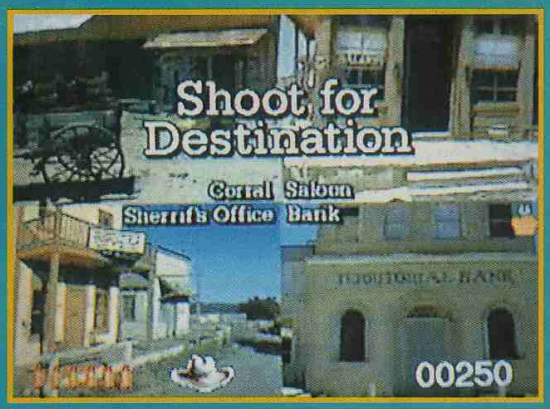
AVIS *oui, mais...*

SPY

O.K.! Ce jeu est une petite révélation que tous les amateurs de belles images vont adorer. Mais c'est bien beau, les belles images, encore faut-il que l'interactivité soit un peu plus poussée. Ce n'est malheureusement pas le cas ici. Et encore, je ne vous parle pas du maniement au joypad. Sa précision est affligeante, et sa lenteur déconcertante. Toutefois, je n'ai pas eu la chance d'utiliser le pistolet. Mon appréciation, avec lui, aurait pu être tout autre!

LE LIEU DU CRIME

Pour apporter un peu de piquant à Mad Dog McCree, le jeu a été décomposé en plusieurs séquences liées entre elles. Le joueur peut ainsi choisir sa destination, ce qui lui laisse un semblant de liberté. Au début, par exemple, rendez-vous au saloon avant de libérer le shérif.



Voici les quatre premières séquences proposées dans Mad Dog McCree. Il faut impérativement les réussir une par une avant d'accéder à de nouvelles séquences qui vous permettront d'aller encore plus loin dans le jeu.

Admirez la qualité des digitalisations. On se croirait presque dans un film interactif. Avec la 3DO, les consoles ont fait un prodigieux bond en avant.

Bataille de bottes de foin dans la grange. Les balles fusent dans tous les sens tandis que les bandits sont cachés dans la paille. Mieux vaut ne pas tirer comme un dingue, car il faut toujours quelques secondes pour recharger.

EDITEUR: AMERICAN LASER G.
DISTRIBUTEUR: -
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: E

TIR
1 2 JOUEURS
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 2
CONTINUE: INFINIS

PRESENTATION 90%

Un film en introduction, je ne vois pas ce qu'on peut faire de mieux. En un mot, je dirai: génial!

GRAPHISMES 95%

Les séquences vidéo digitalisées sont magnifiques. On se croirait dans un film, ou presque.

ANIMATION 90%

Quelques ralentissements, mais rien d'insupportable.

MUSIQUE 80%

Très présente dans l'intro et certaines séquences, elle reste néanmoins secondaire.

BRUITAGES 90%

Malgré un léger "souffle", les bruitages sont extraordinaires: un véritable western!

DUREE DE VIE 75%

Une fois que l'on connaît le jeu par cœur, Mad Dog McCree perd forcément de son intérêt.

JOUABILITE 80%

Au joypad, c'est affreux, mais au pistolet, la jouabilité ne devrait pas poser de problèmes.

INTERET 90%

Mad Dog McCree confirme une nouvelle fois la supériorité technique de la 3DO. Un jeu impressionnant et très marrant.

MEGADRIVE REVIEW

WINTER

En février 1994, le monde entier aura les yeux tournés vers la petite ville de Lillehammer. Non, il ne s'agit pas de l'élection de Miss Norvège, mais bien des Jeux olympiques d'hiver. En attendant, le monde entier s'accorde à dire que US Gold est le pro des simulations sportives. Le jeu sera-t-il à la hauteur de cette réputation?

Quand on voit Winter Olympics, on ne peut être que de cet avis. Rendez-vous compte: dix épreuves sont proposées pour un ou deux joueurs. La descente, le slalom géant, le slalom spécial, le super-G, le ski de bosses, le saut de tremplin, le patinage de vitesse, le bobsleigh, la luge et le biathlon (épreuve qui regroupe ski de fond et tir sur cibles). Chacune des épreuves a été paufinée à l'extrême. Exemple, le biathlon. C'est un modèle de réussite: pour faire avancer votre patineur, pas question de tambouriner comme un fou les boutons de sa fragile petite manette. Il suffit simplement d'alterner bouton A et bouton B suivant le pointeur de la barre de déplacement. Tout est question de rythme et d'amplitude, pas question de défoulement épileptique. Ici, le but du jeu est de s'amuser sans s'user! Les programmeurs n'ont rien laissé au hasard, ils ont aussi pensé à nous donner la date de chaque épreuve. Comme dirait Bonaldi sur Canal Plus: "C'est inutile, donc indispensable." Je voudrais, avant que vous ne vous lanciez dans ces épreuves hivernales, citer l'édifiante maxime du baron Pierre de Coubertin: "L'important n'est pas de gagner, mais de participer". Un peu de culture, cela ne fait guère de mal, pas vrai?

AVIS *oui, mais...*

NIICO

Les simulations sportives ne font pas partie de mes jeux favoris. Cependant, je sais distinguer un bon jeu de sport d'un mauvais. C'est pourquoi, aujourd'hui, je suis apte à déclarer que Winter Olympics est un bon jeu: les mélomanes apprécieront les vingt thèmes musicaux de cette cartouche, les polyglottes seront tout esbaudis devant les huit langues proposées, et les sportifs tomberont sur les fesses en participant aux dix épreuves de Winter Olympics. On le remarque tout de suite, rien n'a été laissé au hasard. Que ce soit au niveau des graphismes, des animations ou des musiques, la finition du jeu est parfaite. Mais alors, me direz-vous, pourquoi ce "Oui, mais..."? Tout simplement parce que les épreuves de ski alpin (les trois slaloms et la descente) sont pratiquement injouables: dès que l'on prend la moindre vitesse, il devient impossible de suivre la piste qui tourne sans cesse, et très difficile de ne pas enfourcher une porte (donc d'être disqualifié). Pire, il faut avancer à pas de fourmi afin d'avoir bien en tête le tracé du parcours... Enervant! Tout aurait été si simple avec un "mini-radar" en haut de l'écran... Cela dit, Winter Olympics reste une très bonne simulation sportive.

UNE ÉPREUVE À TOUTES ÉPREUVES

Le biathlon est une des disciplines les plus spectaculaires de Winter Olympics. Il allie deux épreuves: le ski de fond et le tir sur cibles. Il faut donc savoir doser ses efforts afin de n'être pas trop fatigué pour pouvoir viser juste: les petites cibles ont un diamètre de seulement cinq centimètres! Pas facile d'être un Robin des Bois sur ski.

Voici le grandiose site olympique de la petite ville de Lillehammer. L'ensemble des différents types d'épreuves y est représenté.

Le départ du biathlon est très important. Si vous prenez un mauvais départ, il faudra pousser comme un fou sur les bâtons pour revenir sur le peloton.

Les conditions atmosphériquest ne vous facilitent pas la tâche. Comment voulez-vous atteindre toutes les cibles avec cette neige qui tombe en abondance?

Quatre cibles abattues sur cinq, ce n'est pas si mal. Cependant, une cible ratée se traduit par des secondes de pénalité. Quel sport ingrat!

Il faudra vous habituer à de lourdes gamelles dans les épreuves de ski alpin. Ici, vous pouvez admirer Spy Killy en personne qui vient d'enfourcher une porte! Pas malin, le mec!

Autre grosse gamelle: la réception du saut de tremplin. Les conséquences sont graves pour le skieur, mais l'effet est tellement hilarant pour nous! Gnark, gnark, gnark!

ON'S NGE

LE FLIPPER PRINCIPAL DANS SON INTÉGRALITÉ

Toute l'action se passe sur trois écrans de jeu. La première tête de dragon, en bas à gauche, doit être touchée. De petits monstres en sortiront. Tuez-les tous et vous aurez la possibilité de rentrer dans la gueule de ce dragon pour accéder à un tableau-bonus.
La deuxième partie est sympa. Trois cristaux entourent la tête de la femme des ténèbres (ici, deux bleu marine et un vert). Dès que vous les touchez, ils changent de couleur. Si les trois sont de la même couleur en même temps, surprise! Mais je vous la laisse découvrir...
Troisième écran: il se trouve ici une autre entrée, cachée dans le squelette (en haut). Mais le couloir sur la gauche vous ramènera tout en bas... A vous de jouer!

AVIS *oui!*

SWITCH

Qu'est-ce que c'est encore que ce délire des programmeurs? On entend des cris de jouissance à tout moment du jeu, c'est la folie totale. Bravo, l'idée est excellente. Toutefois, il me semble que cela réserve la cartouche à des adolescents de quinze ans et plus. Les graphismes, dans le genre satanique, obscurs et parfois osés, viennent conforter ce point de vue. A part ça, la réalisation est très bonne, les musiques sont sympa, la maniabilité est quasiment parfaite, ça répond bien... Pas de problème! Si vous voulez un flipper sur Megadrive, c'est celui-là qu'il vous faut.

MEGADRIVE REVIEW

EDITEUR: TENGEN
DISTRIBUTEUR: SEGA FRANCE
DISPONIBILITE: IMMEDIATE
PRIX: D

FLIPPER
2 JOUEURS
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 3
CONTINUE: -

PRESENTATION 70%

Rien de particulier: une courte intro, le titre et une démo du jeu.

GRAPHISMES 88%

Du genre satanique, ils sont très sombres dans le jeu et lumineux dans les tableaux-bonus.

ANIMATION 80%

Le scrolling des tableaux de jeu est de bonne qualité. Pas de problème.

MUSIQUE 85%

De bonne qualité, mais les thèmes sont vraiment trop peu variés.

BRUITAGES 85%

Entre les sensuels "Mmmm!" et les "Waaou" émis par de belles jeunes femmes, on a de quoi être déconcentré.

DUREE DE VIE 80%

Si vous aimez les flippers, il n'y a pas de problème: Dragon's revenge est une valeure sûre.

JOUABILITE 83%

Ça baigne dans l'huile, les flips répondent parfaitement.

INTERET 90%

Un des meilleurs flippers sur Megadrive, une très bonne suite à Dragon's Fury. Si vous avez aimé le premier, vous aimerez le second.

SUPER NINTENDO REVIEW

T2 THE AR

Los Angeles au XXIe siècle ressemble beaucoup plus au marché aux puces de Montreuil un samedi après-midi qu'au hall du George-V un lundi matin. Tout n'est que désordre, ruines et désolation. Après une terrible guerre atomique, l'homme n'a plus le contrôle de ce qui reste de la planète Terre...
Les ordinateurs sont devenus plus qu'intelligents. Dépassée la 3DO, exit l'Amiga CD32, tchao le Jaguar, voici venu le temps, non pas de l'île aux enfants, mais du T800 et du T1000. Ces deux machines sont des robots hyper sophistiqués, capables de prendre des décisions, de calculer la racine carrée de 9 sans sourciller, et de compter jusqu'à 100 avec un bandeau sur les yeux. Le T800 est un Terminator comme on en rencontre dans le film du même nom... C'est-à-dire qu'il a une tête de Schwarzie et est habillé tout de cuir. Il a l'apparence d'un humain, mais son squelette est fait d'un alliage très spécial. Le T1000 est un nouveau modèle. Vous avez pu l'apercevoir dans le film "T2, The Judgement Day". Ce qui fait sa particularité, c'est sa capacité à changer d'apparence. Utilisant la technique dite du morphing, les molécules qui constituent son corps se disposent différemment, de façon à prendre la forme mais aussi la couleur de l'objet ou de l'être que l'on souhaite obtenir. Vous voici donc l'arme à la main, prêt à defendre votre bonne et vieille planète contre les méchants robots pas beaux. A travers Los Angeles, il va falloir user de toutes les stratégies pour survivre aux attaques massives de l'ennemi. Sachez épargner votre énergie vitale, ainsi que la vie de vos amis. L'avenir de l'humanité (pas le journal) est entre vos mains. Utilisez donc le joypad, la souris ou le Superscope à bon escient.

2 MINUTES DE JEU... 15 487 MORTS!

Ce qui est surprenant dans ce jeu, c'est le nombre de terminators que l'on arrive à exterminer en quelques minutes. Je ne comprends d'ailleurs pas pourquoi les programmeurs ont instauré un système de score en points; un score en nombre de méchants robots détruits aurait été plus judicieux. Vous vous imaginez, le matin, en cours: "Hé! Cédric, j'ai fait 1 254 657 morts à T2 hier, et toi?"

Le premier monstre qui apparaît à l'écran est une sorte d'objet volant non identifié. Quelle que soit sa nature, il faut le flinguer: visez, pointez et appuyez sur la gâchette. Le carnage va commencer.

Au bout de quelques secondes seulement, vous accédez à une poche de résistance humaine: les hommes en vert (et contre tous) sont vos amis, ne leur tirez pas dessus. Par contre, shootez-moi ces affreux terminators.

On aperçoit dans le ciel, sur la droite, un hélicoptère, c'est un vilain Pas-beau: explosez-le! Une fois le travail effectué, visez donc les quelques caisses qui sont au sol: elle regorgent de munitions...

On reste calme. Même si ce satané robot semble bien décidé à vous tuer, une bonne rasade de balles bien placées dans la tête ou dans le coffre suffiront à l'éliminer. Admirez au passage l'arme que vous venez d'acheter...

Le boss de fin de premier niveau est un énorme robot. Détruisez une à une toutes ses armes et le tour est joué. Commencez par le bout de ses "bras", puis son lance-missiles (sa "tête") et, enfin, son "ventre". Si tout va bien, il explosera, sinon c'est vous qui y passerez.

AVIS *oui, mais...*

NIIICO

Ceux qui n'ont pas aimé T2 The Judgement Day, le jeu, pas le film, peuvent se rassurer: T2, The Arcade Game est beaucoup plus sympa. Tout d'abord parce que l'on peut jouer avec trois supports différents. La manette, la souris et, enfin, le Superscope. Tous ceux qui possèdent cette arme diabolique se doivent de jouer à T2. Le jeu y gagne en intérêt car on est plus vite plongé dans l'action. Pour ceux qui ne l'ont pas, inutile de dépenser 600 F dans ce gadget: le joypad est amplement suffisant. Côté graphismes, ça ne casse pas des briques, on a vu beaucoup plus beau sur la SNIN. Cependant, dans un jeu aussi "bourrin" que celui-là, où la force d'un joueur se mesure au nombre de fois où il appuie sur le bouton Fire et non pas à son intelligence, les graphismes n'ont aucune importance. Ma conclusion, aussi brève que lucide: si vous êtes du genre bagarreur, à taper avant de réfléchir, ce jeu est fait pour vous! Sinon, méfiance...

CADE GAME

Dans le deuxième niveau, vous êtes chargé de protéger les humains qui se terrent dans des souterrains. Des Schwarzie en chair et en os vous attaqueront pour vous faire la peau! Pas de pitié, exterminez-les tous!

AVIS *oui, mais...*

SPY

Je n'avais déjà pas vraiment apprécié la version sur MD. C'est encore le cas ici. Et, sur un plan purement objectif, il faut avouer que la réalisation n'honore pas la SNIN. Les décors ont été peu, ou pas, travaillés. La musique ne se résume qu'à un murmure recouvert par le bruit de vos "crache-pralines" et la redondance de l'action n'a d'égale que le nombre de cartouches que vous tirez à la minute. Mais ne soyons pas trop durs: les digits sont belles, l'animation des terminators souple, et la maniabilité d'un bon niveau. Bref, si vous aimez les jeux bien "bourrin", T2 pourra vous convenir...

TRANSIT MODÈLE 2019, BON ÉTAT GÉNÉRAL

Heu... oui, au début en tout cas, car ensuite cette satanée bagnole se détériore très rapidement. Le troisième niveau du jeu consiste en fait à protéger le conducteur de cette voiture. Terminators et vaisseaux spatiaux feront tout pour vous en empêcher. Sachez donc économiser vos roquettes, elles seules font exploser ces engins volants d'un seul coup!

En tout début de niveau, votre voiture est en excellent état: sa carrosserie est "nickel". De plus, on remarque à l'arrière de celle-ci un personnage prêt à canarder les ennemis. Il faut le garder en vie le plus longtemps possible... pas facile!

Vous êtes au plus mal: votre voiture ressemble à un morceau de gruyère, un robot vous tire dessus et un vaisseau pointe le bout de son nez! Heureusement, vous avez "locké" le vaisseau, et votre roquette se dirige droit sur lui.

Votre super-voiture commence à tirer la langue... les traces d'impact de balle se font de plus en plus présentes, et un début d'incendie est déclaré.

EDITEUR: ACCLAIM
DISTRIBUTEUR: CTHV
DISPONIBILITE: FEVRIER
PRIX: E

FLINGUE'EM UP
2 JOUEURS
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: ASSEZ FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 3
CONTINUE: 5

PRESENTATION	**78%**
Rien de remarquable. On vous explique en quelques mots et images votre future aventure.	
GRAPHISMES	**70%**
Les programmeurs ne se sont pas foulés!	
ANIMATION	**79%**
L'écran de jeu comporte parfois de nombreux sprites sans que cela ralentisse l'action.	
MUSIQUE	**68%**
Vraiment rien de transcendant. Garçon, la suite!	
BRUITAGES	**75%**
Certains sont très bons, d'autres vraiment trop moyens. On fait la moyenne, et le tour est joué.	
DUREE DE VIE	**74%**
Je ne suis pas certain que ce jeu vous retienne très longtemps devant votre écran.	
JOUABILITE	**89%**
Je vous conseille de jouer avec le Superscope, le plaisir est multiplié par cinq. Le maniement au joypad est aussi très bon. A vous de choisir.	
INTERET	**74%**
Un jeu beaucoup trop répétitif pour mériter mieux. Dans le style "J'te vois, j'te flingue", il n'y a pas mieux, mais cela ne suffit pas!	

ROCKY RODENT

Melody, la jeune et jolie fille du patron du restaurant Rose, a été kidnappée par Don Garcia, l'un des membres de la mafia. Pour retrouver sa fille, le patron fait appel à Rocky Rodent, le rongeur rocker...

Rocky le rocker a une coupe de cheveux qui fait des ravages! A l'aide d'un spray laque, il se sculpte une banane bien pointue, dont il peut se servir pour assommer ses attaquants ou les embrocher, et ensuite les balancer éventuellement sur les amas de brutes qui ont un peu trop tendance à le serrer de près. Sa banane lui est également bien utile pour briser les blocs de pierre ou même changer d'étage. Ses autres coiffures ne sont pas mal non plus. Grâce à la tondeuse, Rocky se fait une iroquoise aussi tranchante qu'une lame de rasoir, qu'il peut lancer comme un boomerang. Plantée dans un mur, elle fera aussi office de ressort-tremplin. La dernière coupe à son catalogue est une longue queue de cheval, qu'il utilisera avec maestria comme un fouet. Ces coiffures confèrent à notre héros une protection contre les contacts malheureux avec les créatures dangereuses. Et si tout ces attributs ne sont pas encore suffisants, Rocky a encore la possibilité de sauter sur le dos de ses adversaires pour les assommer. Pour réussir sa mission, notre ami devra franchir avec succès différentes étapes: une ville, un trajet sur route à la poursuite de la voiture des ravisseurs, un périple au cœur d'une maison hantée, etc. Les adversaires ne sont pas trop coriaces au début (excepté les boss de fin de niveau), mais de nombreux pièges entravent votre progression. Tous les niveaux de plates-formes offrent de multiples chemins, à la manière de Sonic. Les 4 Continue ne seront pas de trop pour progresser.

Pour changer d'étage, Rocky saute, plante sa banane dans le plafond et s'en sert comme point d'ancrage pour tourner autour et se retrouver plus haut.

AVIS — oui!

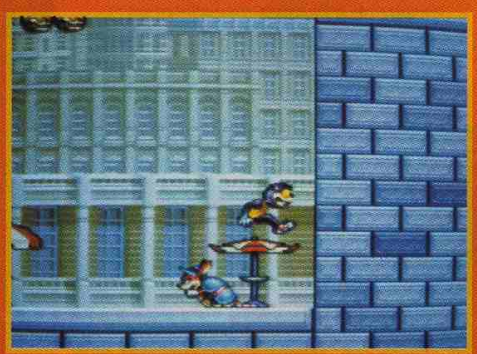
SPIRIT

Irem, à qui l'on doit du bon et du moins bon, signe là une excellente production. Les armes sont originales à souhait et vraiment surprenantes. La multiplicité de leurs fonctions est un autre atout. Les trajets diversifiés des niveaux de plates-formes enrichissent le jeu d'un zeste d'aventure. Certains chemins sont très difficiles, d'autres cachent des bonus, etc. La variété des actions est aussi à mettre au crédit de ce jeu. Un bon point encore pour les boss, pas faciles à vaincre. La réalisation est soignée avec, en particulier, des scrollings différentiels bien travaillés et de superbes effets de dégradés de ciel. Il ne manque finalement à cette cartouche qu'un mode 2 joueurs et quelques éléments novateurs pour sortir du lot. Mais tel que, moi, j'achète.

IL EST BON, MON REBOND!

Rocky Rodent ne se contente pas de tirer ou de sauter. Il lui faudra aussi expérimenter d'autres procédés pour progresser. Voilà quelques exemples de situations particulières...

La cheminée fait vraiment feu de tout bois, et il faudra profiter d'un court moment d'apaisement pour sauter par-dessus les flammèches.



Rocky sait faire bon usage de tous les objets qu'il trouve sur son chemin. Ainsi, parasols et stores pourront servir de trampoline.

Dans le deuxième niveau, pas de plates-formes à votre disposition, mais des voitures à rattraper grâce à votre forme olympique.

PIÈGES ET BOSS À GOGO!

Créatures diverses, pièges variés et chemins labyrinthiques, tous les maux de l'univers se ligueront pour vous retarder. Heureusement, le temps accordé pour chaque niveau n'est pas compté.

Calculez bien vos sauts pour éviter les jets de flammes, d'autant qu'ils ne sont pas toujours synchronisés d'une cheminée à l'autre.

Ce n'est qu'au bout d'une course éperdue sur une route au trafic intense que vous rejoindrez le boss de fin du deuxième niveau. Assommez-le vite avant de prendre une rafale de mitraillette.

Ce boss-fantôme du troisième niveau n'est vulnérable que lorsqu'il est entièrement visible. Mais ses anneaux sont toujours redoutables.

Ce personnage va vous faire découvrir pour la première fois les vertus magiques du spray laque.

TIP !

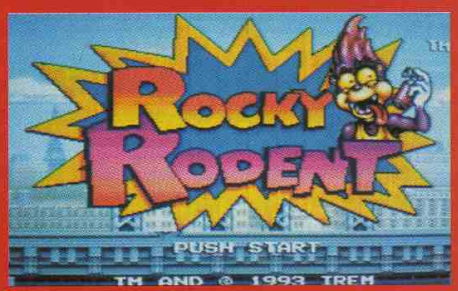
Pour franchir les couloirs encombrés de fantômes dans le troisième niveau, le plus simple est de foncer à toute allure pour sortir de leur zone d'influence avant qu'ils ne se matérialisent.

Les séquences intermédiaires vous expliquent la suite de l'histoire. Lisez les écrans attentivement, car ils peuvent vous aider.

AVIS *oui, mais...*

SAM

Rocky Rodent est bon, mais pas excellent, comme c'est, à mon sens, souvent le cas pour les jeux signés Irem. Les graphismes sont colorés, dignes d'une Super Nintendo. Mais les décors, même s'ils sont variés d'un niveau à l'autre, sont, hélas! un peu vides dans l'ensemble. Pour ce qui concerne les ennemis, là aussi, ça semble un peu "léger". Un point original néanmoins: les différentes coiffures du personnage. Rocky peut s'accrocher à l'aide de sa banane, ou la lancer contre ses ennemis. En conclusion, Rocky Rodent est un petit jeu de plates-formes sympa, mais que je ne conseillerai qu'aux passionnés. On trouve beaucoup d'autres jeux de ce genre.



EDITEUR: IREM
DISTRIBUTEUR: -
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTROLE: PARFAIT
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
CONTINUE: 4

PRESENTATION 78%

L'intro vous fait découvrir quelques scènes du jeu, mais pas la moindre option à l'horizon.

GRAPHISMES 86%

Les décors sont assez riches et les sprites des créatures précis et bien colorés.

ANIMATION 89%

Le scrolling est fluide, souvent enrichi d'un scrolling différentiel sur plusieurs plans.

MUSIQUE 79%

Les mélodies peuvent être écoutées sans lassitude, mais si elles ne sont pas géniales...

BRUITAGES 76%

Ils sont de la même trempe, moyens mais suffisants pour soutenir le jeu.

DUREE DE VIE 84%

Le jeu se complique sérieusement d'un niveau à l'autre et vous retiendra un bon moment.

JOUABILITE 86%

Le contrôle s'acquiert naturellement, les réponses sont rapides et les détections de collision précises.

INTERET 86%

Un bon jeu de plates-formes, servi par une réalisation graphique de qualité et quelques touches d'originalité et d'humour.

MEGADRIVE REVIEW

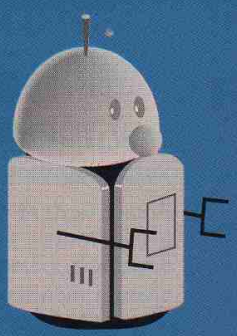
MEGA HIT

Dr. Robotnik's Mean Bean Machine

Jusqu'alors, dans le domaine des jeux de réflexion, Nintendo imposait sa suprématie à Sega (Tetris, Doctor Mario, Yoshi's Cookies). Mais l'arrivée de Doctor Robotnik sur Megadrive risque de chambouler les cartes. Même sans Sonic, Robotnik fait très, très fort!

Méchant, vicieux, sadique, pervers: les termes manquent pour qualifier l'ennemi juré de Sonic, j'ai nommé le Dr Robotnik. Il vient de mettre au point une machine terrifiante, dont la seule fonction est de transformer de pauvres haricots multicolores en robots-ninjas-mutants-destructeurs! Mais attention! vos espions veillent et vous allez pouvoir agir. Pour sauver vos haricots, une seule solution: associer au moins quatre haricots de la même couleur, sachant que ceux-ci déboulent du haut de l'écran par paires. Dès que quatre haricots (ou plus) se touchent, ils explosent. A la différence de Tetris, on ne vous impose pas ici un nombre de lignes à liquider, la victoire passe obligatoirement par la défaite de l'autre. Cette défaite, un joueur la connaîtra si les haricots remplissent entièrement son écran sans qu'il puisse les faire exploser. Etudions les différentes stratégies offertes pour remporter la victoire. Il y a tout d'abord la technique du petit joueur: celui-ci se bornera à assembler plus de quatre haricots, puisqu'il sait que chaque haricot supplémentaire représente un bloc de pierre lancé sur le plan de jeu de l'adversaire (voir l'encadré "Suivez le guide"). La technique du joueur un peu plus expérimenté consiste à éliminer plusieurs lignes à la suite. Ce faisant, il a la possibilité d'envoyer des rangées de pierres sur l'écran de l'adversaire pour bloquer toute son entreprise. Intéressant. Mais la technique la plus efficace et la plus terrifiante (pour l'autre!) est celle dite du "gratte-ciel". Plus pervers, ça n'existe pas. Il suffit de structurer votre plan de jeu avec des lignes verticales pour contrer les éventuelles chutes de pierres tout en réfléchissant aux futurs assemblages. Destructeur! Spirit en a grandement souffert...

L'introduction bénéficie d'une petite mise en scène fort agréable. Robotnik explique à ses acolytes à quel point son pouvoir est grand.



SUIVEZ LE GUIDE...

Quoi de plus explicite que quelques écrans de jeu commentés? C'est ce que vous propose l'introduction de ce soft. Certaines tactiques de jeu y sont d'ailleurs (subtilement) exposées. A vous d'en prendre de la graine!

Le principe de base est ultra simple: vous devez grouper quatre (ou plus) haricots en vue de les libérer. Mais attention, les diagonales sont interdites, bien sûr!

Si vous parvenez à déclencher plusieurs explosions au même moment, vous gagnerez des points et enverrez de nombreuses pierres dans le jeu adverse.

Les blocs de pierre que l'on vous envoie ne sont pas indestructibles. Il vous suffit de constituer des assemblages à proximité pour qu'ils se détruisent.

AVIS — oui!

SPY

Jamais, depuis Tetris, un jeu de réflexion ne m'avait captivé de la sorte. Klax (C+ 4, 88%) était intéressant, mais son manque de convivialité le rendait vite ennuyeux. Columns ne nous proposait qu'un assoupissement collectif organisé, tandis que Zoom ne présentait finalement que bien peu d'intérêt. Il fallait quelque chose de neuf, qui nous sorte de l'ordinaire. Dr Robotnik arrive à point nommé. Le mode 2 joueurs exploite de manière subtile nos instincts primitifs les plus refoulés, tandis que la partie en solitaire vous oblige à changer complètement de stratégie selon que vous affrontez tel ou tel adversaire. Ces stratégies sont au début bien limitées, puisque l'on se borne à assembler des haricots. Par la suite, elles requièrent davantage de subtilité et de ruse. En effet, ce n'est qu'en empêchant l'autre de jouer que l'on peut espérer remporter la victoire. En bref, Dr Robotnik a, à mon goût, encore plus d'intérêt que Tetris (qui reste tout de même un must), surtout grâce à l'interaction des deux plans de jeu.

MEGADRIVE REVIEW

DE L'ENTRAÎNEMENT À LA CONFRONTATION FINALE

Même le roi des nunuches peut se douter qu'une guerre ne se gagne pas sans entraînement et sans pratique. Et le combat que vous allez mener ici tient davantage de la guerre que du Five O'Clock Tea chez la grand-mère du quartier. Donc, entraînez-vous, puis affrontez un de vos compagnons. Ensuite, et seulement ensuite, vous serez de force à braver les treize sbires de Robotnik.

Le niveau de difficulté a une incidence sur la vitesse de chute des haricots et sur la structure de votre plan de jeu (en mode Hard, vous commencerez avec cinq rangées de pierres).

Le mode 2 joueurs est d'une perversité inouïe. Quoi de plus sadique que décider d'aligner plusieurs rangées de haricots pour imposer une pluie de pierres à votre adversaire?

Au moment où vous rencontrerez les boss, il faudra dès le début structurer votre jeu de manière efficace, car ils ne se gênent pas pour vous mijoter des coups bas étonnants.

Au centre de l'écran, chaque joueur peut voir la couleur des prochains haricots qui descendront du ciel, et ainsi déterminer leur position future.

Spy (à gauche) Vs Spirit (à droite). Et après cette démonstration, que dira notre cher Spirit pour sa défense? Entraîne-toi, mon ami!

AVIS — oui!

SPIRIT

Cette cartouche est tout simplement extraordinaire. Le jeu en solitaire est déjà excellent, mais à deux, ça devient du délire. La salle des Zordis a résonné de nos cris. Spy, fort de son expérience (il avait inauguré le jeu bien avant moi, le bougre!), a commencé par m'infliger une raclée. Mais je ne suis pas un foudre sur Dr Mario pour rien. Mettant à profit les techniques de ce jeu, j'ai réussi à réaliser des séries de 4 et 5 lignes simultanées. Je ne vous raconte pas les cris de désespoir de Spy, voyant tout à coup son tableau obstrué par une avalanche de pierres remplissant presque tout son écran! Les retournements de situation sont plutôt fréquents, et c'est d'ailleurs l'un des grands attraits de ce jeu. Une cartouche indispensable à tous les amateurs de Tetris et autres jeux de stratégie/action. Moi, j'achète tout de suite.

EDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: JANVIER
PRIX: D

RÉFLEXION
2 JOUEURS
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: ÉLEVÉE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 4
CONTINUE: CODES

PRESENTATION	**80%**
Une petite intro animée et une explication nécessaire. Très sympathique.	
GRAPHISMES	**65%**
Le décor est toujours le même, mais ce n'est pas ce qui fait l'intérêt de ce type de jeu.	
ANIMATION	**72%**
Les collisions entre haricots sont molles et gluantes à souhait. Mais ce n'est pas le point fort du jeu.	
MUSIQUE	**75%**
Toujours la même, mais on l'oublie bien vite tellement le jeu est prenant.	
BRUITAGES	**73%**
Les bruitages sont très peu nombreux, mais ce n'est pas gênant pour ce type de partie.	
DUREE DE VIE	**91%**
Seul, le jeu offre déjà des perspectives très étendues. A deux, on ne s'en lasse pas.	
JOUABILITE	**83%**
La gestion des paires de haricots est très aisée. Rien à redire.	
INTERET	**92%**
Ce jeu conviendra aux joueurs de tous âges et de tous niveaux, et reste actuellement le meilleur du genre sur MD.	

MEGADRIVE REVIEW

Le genre n'est pas vraiment nouveau... Mais les jeux de tir sont rares sur Megadrive, et c'est bien la première fois qu'on nous propose une partie réalisée entièrement à base de digits.

Quelle histoire, les amis! Je me demande encore comment nous avons réussi à nous en sortir vivants... Il faut que je vous raconte: avec les inspecteurs Switch, Marc et Niiico, nous avons été envoyés en mission dans le treizième arrondissement. Une bande de terroristes venait d'envahir le quartier. Armés de nos pistolets, nous étions fort heureusement prêt à engager le combat. "Direction la banque, les gars, ils préparent un casse." Arrivés sur les lieux, nous ne pûmes que constater qu'il était déjà trop tard! Armés jusqu'aux dents, les gangsters avaient pris des otages. Pas le temps d'attendre les renforts, il nous fallait nous débrouiller seuls... comme d'habitude! Dans Lethal Enforcers, ça tire de partout, un véritable carnage! Evitez tout de même de tuer les pauvres innocents (il y a un quota de bavures à ne pas dépasser) sinon le commissaire va vous tomber dessus. Essayez aussi de désarmer l'adversaire pour récupérer le maximum d'armes. Après une première mission à la banque, vous serez envoyé dans le métro, au vieux port et dans une usine désaffectée. Enfin, l'aventure se terminera par une hallucinante course-poursuite.

Un petit tour dans le métro... Ne tuez surtout pas le guichetier qui peut apparaître d'un moment à l'autre.

AVIS *oui, mais...*

SAM

Le principe de ce jeu est sympa et cette version Megadrive est très proche de la version arcade, ce qui est un bon point. Certes, les images digitalisées ne sont pas du meilleur cru, mais on ne peut trop en demander à une 16 bits, d'autant que même le son est ici digitalisé. On peut, bien sûr, jouer à deux simultanément, soit avec deux paddles, soit avec deux pistolets, ou bien encore avec un revolver et un paddle. Les pistolets (très semblables à ceux de la version arcade) ont été créés spécialement pour l'occasion. Je crains d'ailleurs qu'il ne s'agisse que d'un gadget de plus qui ne sera que très rarement exploité, d'autant qu'il n'est pas vraiment précis.

ENTRAÎNEZ-VOUS

Il existe ici, comme dans tout bon jeu de tir, un mode Practice (débutant pour parler français) qui vous permet de vous initier au tir. Dans la salle d'entraînement, des cibles apparaissent à divers endroits. Vous devez toutes les éclater très rapidement afin de monter en grade.

Ici, les cibles sont grosses, donc faciles à atteindre. Mais attention! il faut bien sélectionner celles à détruire. Le pauvre innocent, en bas à gauche, doit être épargné!

Essayez de détruire toutes les cibles en usant d'un minimum de balles! Le pourcentage qui figure en bas est le score que vous devez effectuer pour vous élever d'un grade.

LA VERSION MEGA CD

C'est bien simple, il n'y a aucune différence entre les versions MD et Mega CD, excepté la musique, bien meilleure grâce au support laser. Voilà qui risque de décevoir les joueurs qui possèdent un Mega CD: ils auraient certainement apprécié une version plus musclée, qui aurait pu justifier l'achat du CD Megadrive.

La version Mega CD est identique (musique mise à part) à la version Megadrive.

MEGADRIVE REVIEW

THAL RCERS

SÉQUENCE: FIN DE NIVEAU

Vous voici à la fin du niveau. Maintenant, il va falloir affronter l'éternel boss de fin de niveau. Ici, il ne s'agit pas d'un monstre hideux, deux fois plus gros et dangereux que les autres ennemis. Non, c'est tout simplement un homme, mais bien armé!

Après avoir crevé les pneus et tué les passagers de tout un régiment de voitures, vous affrontez l'homme qui se tient dans le camion. Il vous envoie des missiles que vous devez détruire avant qu'ils ne vous atteignent.

Même chose pour ce tableau: en plus des missiles, détruisez les armes montées sur l'hélicoptère.

Après une dernière course-poursuite effrénée, un autre hélico apparaît. Tirez uniquement sur l'arrière de l'appareil... Il finira par prendre feu.

AVIS *oui, mais...*

SWITCH

De la digit, encore de la digit, ou devrai-je plutôt dire: "enfin" de la digit. Un jeu entièrement conçu avec des images digitalisées, avec des voix digitalisées... L'avenir est à la digitalisation. Mais la qualité des images n'est pas éclatante. Et le résultat est identique sur Megadrive et sur Mega CD. Dommage! Seule la musique a été améliorée sur le support CD... Sur les deux versions, on peut jouer avec un paddle ou avec un pistolet. Au paddle,le tir est très précis, et la cible à l'écran se déplace bien. Au pistolet, c'est plus que douteux. L'intérêt de ce type de jeu commence à s'émousser. Espérons que Konami va se ressaisir et nous offrir en 1994 de meilleures conversions de jeux d'arcade.

Pour le dernier niveau, un petit tour dans l'usine s'impose. La grosse éclaboussure rouge à l'écran siginifie que vous venez de vous faire toucher. Dommage...

KONAMI
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: E

BEAT-THEM-ALL
2 JOUEURS
CONTROLE: MOYEN
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 3
CONTINUE: 4

PRESENTATION 80%
Une petite voix digitalisée au début pour annoncer le titre du jeu, une démo...

GRAPHISMES 85%
Enfin de la digit plein pot sur Megadrive. On est content, même si ça n'est pas très beau.

ANIMATION 70%
Peut-on vraiment parler d'animation dans ce jeu? En tout cas, ce qui bouge bouge bien.

MUSIQUE 81%
Elle tourne bien et est de bonne qualité.

BRUITAGES 85%
Ils sont vraiment peu nombreux, mais très corrects dans l'ensemble.

DUREE DE VIE 59%
Je doute fort que l'on joue à ce soft très longtemps.

JOUABILITE 69%
Sans problème quand on utilise le paddle, mais plus douteuse avec le pistolet...

INTERET 79%
Un bon titre qui a le mérite d'être original. Mais nous n'en sommes encore qu'aux balbutiements de ce genre de jeu sur Megadrive.

AMIGA CD32 REVIEW

SENSIBLE SO
EUROPEAN CHA

Après la Megadrive et la Super Nintendo, Sensible Soccer version championnat d'Europe est adapté sur l'Amiga CD32. Le résultat est certes correct, mais on ne peut s'empêcher d'exprimer un regret: pourquoi le support CD n'est-il pas mieux exploité?

Une interface de jeu ergonomique, des options comme s'il en pleuvait... Il n'y a pas à dire, Sensible Software rime avec savoir-faire. Sensible Soccer est une simulation pure et dure de football, ce qui signifie ici que le réalisme a été privilégié au détriment des graphismes et de l'aspect fun du jeu. Mais ne vous inquiétez pas outre mesure en découvrant des sprites minuscules et des graphismes sommaires: les qualités de Sensible Soccer sont invisibles, elles se découvrent au premier contact avec le joypad. Pour vous donner un exemple, Super Side Kick sur Neo Geo est un jeu de foot très spectaculaire et pourtant limité au niveau des options et de la jouabilité. Sensible Soccer, lui, joue la carte de la variété en proposant pas moins de cent équipes venues de tous les coins d'Europe. Pour rajouter une touche de réalisme, les véritables noms des joueurs ont été utilisés, ce qui permet aisément de s'identifier à un Cantona en forme ou à un Ginola super-star. Bien sûr, le programme ne tient pas compte des derniers chamboulements du monde footballistique et, n'en déplaise aux puristes, Gérard Houiller est toujours entraîneur de l'équipe de France. Quoi qu'il en soit, l'ambiance endiablée des matchs de foot est au rendez-vous grâce au support CD de l'Amiga CD32. Chaque tentative de but est ponctuée par les hurlements de la foule, et il ne manque que les sifflements pour parfaire le tableau. Sensible Soccer cache sous ses graphismes passe-partout une richesse et une diversité qui ravieront les amateurs.

Face à Chypre, l'Angleterre n'a aucun mal à mener au score. Sur ce corner, elle risque fort de mettre une fois de plus le ballon au fond des buts chypriotes.

AVIS *oui, mais...*

MARC

Je trouve que Sensible Soccer n'a rien à faire, ou presque, sur un CD. D'accord, l'Amiga CD32 avait besoin d'un jeu de foot et, sur ce point, Sensible Soccer remplit fort bien son rôle. Mais là où je m'insurge, c'est par rapport aux capacités de la machine. On a beau aimer le foot, les sprites tout petits et les animations pas impressionnantes pour un sou m'ont légèrement refroidi! Même si, sur le plan de la jouabilité, Sensible Soccer est un bon jeu, il ne reste qu'une simple adaptation sans grande originalité et qui n'exploite quasiment pas (à part la bande-son) le CD-Rom et les avantages du CD32. Quel dommage!

CÔTÉ OPTIONS, LE TOP!

Si la réalisation de Sensible Soccer donne dans l'austérité, on ne peut pas en dire autant des options. Avec les cent équipes venues de toute l'Europe, même les plus dingues de foot en auront pour leur argent.

Vous pouvez choisir les formation et changer le nom de chaque joueur. David "Grosnougat" (Ginola) et Jean-Luc... Non, lui, il a déjà un nom qui tue!

Avec cent équipes, vous n'avez pas fini de vous amuser. Elles constituent en fait autant de niveaux de difficulté, car chacune d'entre elles possède ses propres caractéristiques.

Mieux vaut recolorer les maillots de vos joueurs pour personnaliser votre équipe. Sinon, certaines rencontres deviennent vite confuses à cause de la couleur identique des deux équipes.

Quel magnifique arrêt de Bruno Martini, le gardien français. Attention toutefois, c'est la console qui dirige les goals, et pas toujours très bien d'ailleurs.

AMIGA CD32 REVIEW

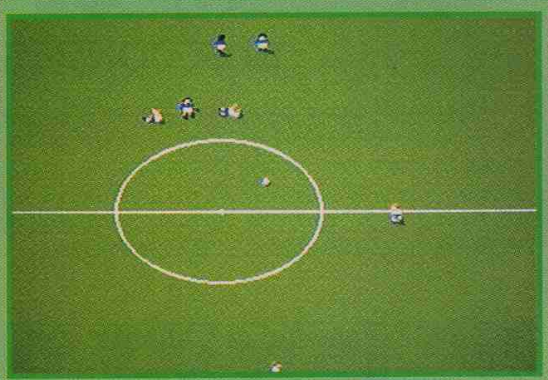
CCER
PIONS

Difficile de distinguer les équipes vu la taille des sprites!

L'entraîneur peut profiter du moindre arrêt de jeu (faute, touche, remise en jeu) pour changer les tactiques de jeu ou encore remplacer un joueur. A deux, c'est un bon moyen de déconcentrer l'adversaire.

AUTOPSIE D'UN BUT

Pour marquer un but dans Sensible Soccer, il faut faire preuve d'esprit d'équipe. Les passes courtes sont le meilleur moyen de mystifier sans danger la défense adverse. Démonstration...

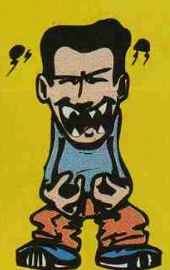


Dès la mise en jeu, il faut agir rapidement. Ne gardez pas longtemps la balle au pied. Passez-la vite aux attaquants démarqués.

Et voilà le résultat! Bon, d'accord, le goal a réussi à arrêter la balle, mais le principe reste correct: pas de solo, il faut jouer à onze.

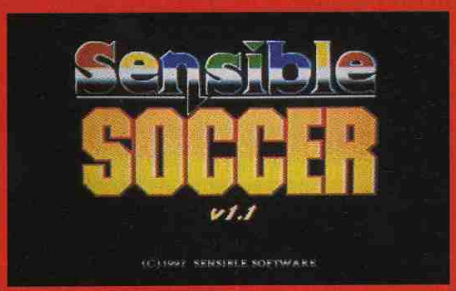
Les fautes sont prises en compte, alors n'espérez pas vous en tirer indemne après avoir fait un tacle illégal. L'arbitre n'hésite pas à sortir le carton jaune, voire le rouge.

AVIS non!



SPY

Je suis un grand fan de la plupart des versions de Sensible Soccer, mais je suis ici confronté à un cruel dilemme. C'est vrai que l'on s'amuse (un peu) dans cette nouvelle (!) version, et que le fait de pouvoir personnaliser si bien son équipe est bienvenu. Mais c'est à peu près tout ce qui m'a séduit. Les bruitages du ballon sont insipides, la foule émet sans cesse le même cri et les graphismes, bien que détaillés, sont vides. Voilà donc une version de Sensible Soccer qui n'exploite en rien les capacités de la machine et qui, pour couronner le tout, vous oblige à acheter une nouvelle manette pour pouvoir jouer à deux... Ce n'est pas, à mon avis, avec des jeux de cet acabit que l'Amiga CD32 parviendra à s'imposer.



EDITEUR: SENSIBLE SOFTWARE
DISTRIBUTEUR: MINDSCAPE
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: D

FOOTBALL
1-2 JOUEURS
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: -
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION 75%

Les écrans de sélection sont clairs et faciles d'utilisation. Vous avez droit à un match de démo...

GRAPHISMES 65%

A les voir, on n'a pas l'impression que le CD32 fait partie de la nouvelle génération de consoles!

ANIMATION 65%

Le scrolling est fluide, mais pas extraordinaire vu la petite taille des sprites.

MUSIQUE 50%

Pas de musique durant le jeu, seulement pour l'intro. On se demande à quoi sert le CD...

BRUITAGES 70%

La digitalisation des voix des spectateurs n'est pas excellente. Le CD32 peut faire mieux.

DUREE DE VIE 90%

Des heures et des heures de jeu devant vous.

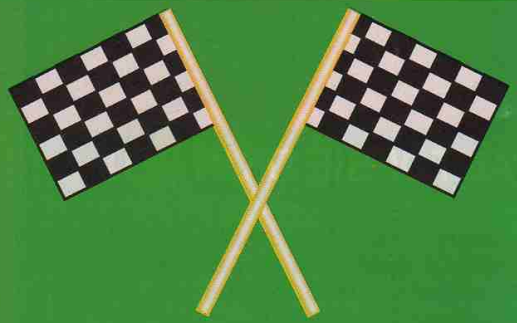
JOUABILITE 90%

La maniabilité est très bonne, et on peut donner des effets au ballon quand on tire au but.

INTERET 65%

Cette adaptation n'apporte rien par rapport aux versions précédentes. Sensible Soccer est un bon jeu de foot, mais il ne fait pas honneur à la machine.

AMIGA CD32 REVIEW



Nigel WORLD

Depuis que Nigel Mansell a terminé sa carrière en pole position, son nom est devenu synonyme de qualité sur console. Après les micros et la Super Nintendo, c'est au tour de l'Amiga CD32 de faire honneur à ce génial pilote anglais.

Bienvenue dans l'équipe Williams-Renault! Parmi des centaines de prétendants, Williams vous a choisi pour devenir le nouveau poulain de cette écurie prestigieuse. Votre mentor sera tout simplement le champion du monde 1992 de F1, l'illustre Nigel Mansell himself. Sous la tutelle de ce pro du pot (ah! non, pardon, c'est l'autre!), vous allez apprendre à faire des queues de poisson, des démarrages en "burning wheel" et des pointes de vitesse à 240 km/h dans les virages en épingle. En un mot comme en cent, vous allez devenir le roi incontesté de la formule 1. Comment, un rêve insensé? Que nenni, jeune conducteur, pas la peine d'avoir son permis quand on a monsieur Mansell comme moniteur. Pour vous faciliter la tâche, il s'est plié en quatre et a conçu un entraînement spartiate. Imaginez donc, il a carrément peint sur les pistes des 16 circuits internationaux le tracé idéal à suivre pour terminer en tête de la course. Suivez ses précieux conseils, entraînez-vous comme un dingue, et à vous les lauriers et le champagne. Comme les véritables pros du circuit, Nigel vous laissera faire les différents réglages sur votre voiture: vitesse manuelle ou automatique, rapport de vitesse (pour faire varier l'accélération et la vitesse de pointe), pneus et, pour finir, inclinaison de l'aileron situé à l'arrière de la voiture. Tout cela peut sembler bien compliqué mais une connaissance précise de la voiture et du circuit se révèle vite payante. Essayez donc de rouler avec des pneus durs sur un circuit mouillé et vous vous retrouverez en train de jouer les ballerines sur une patinoire. Du cran, champions, Nigel vous regarde!

AVIS *oui, mais...*

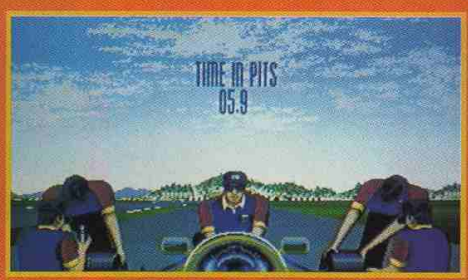
MARC

C'est simple, Nigel Mansell's World Championship consiste en une adaptation d'un jeu qui a déjà fait ses preuves sur Super Nintendo. J'ai un gros reproche à adresser à Gremlin: les capacités de l'Amiga CD32 n'ont vraiment pas été correctement exploitées. Dans l'absolu, le jeu est fun... mais il n'est pas digne de cette nouvelle console! Mis à part la musique et les digits du moteur de la F1, il ressemble trop à son homologue sur Super Nintendo. A quoi bon acheter un Amiga CD32 si les titres actuels ne l'exploitent pas mieux? C'est une nouvelle console et les éditeurs se contentent de sortir des adaptations de titres connus à peu de frais. Personnellement, je ne trouve pas ce procédé très honnête. Espérons que cela va changer courant 94.

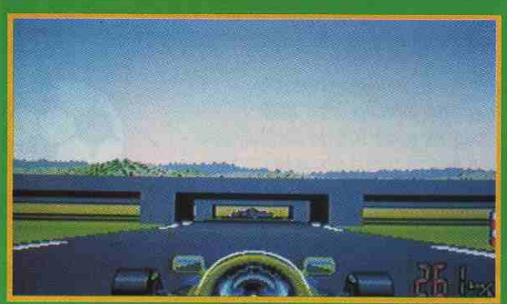
10 SECONDES AU PIT

Surtout, n'oubliez pas de faire un passage au pit pour remettre votre bolide en état. Cela ne dure que quelques secondes et, de toute manière, vos concurrents ne s'en priveront pas. Faites confiance à l'équipe de mécanos de chez Williams-Renault, ils sont capables de désosser une voiture en deux temps trois mouvements.

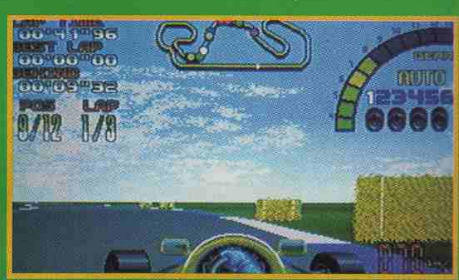
Choisissez sur votre ordinateur de bord les nouveaux réglages pour votre voiture. Ne traînez pas, car les mécanos attendent vos instructions pour commencer leur travail.



Et voilà le travail ! Plus vite que chez Speedy, et sans facture! Vous avez perdu quelques secondes... Mais, avec un bolide flambant neuf, vous allez faire des étincelles.



En voyant ce pont, on pense tout de suite à Formula One Grand Prix, l'adaptation de Vroom sur Megadrive. Belle référence pour Nigel Mansell's World Championship.



La présence de nombreux décors sur les bas-côtés et les tunnels accentue la sensation de vitesse. Dommage que les chocs ne soient pas plus réalistes.

La Williams Renault est entièrement paramétrable. Plus qu'un luxe, la maîtrise de ces modifications est indispensable si vous avez l'intention de terminer en tête du classement à la fin de l'année.

Après la séquence de qualification, vous serez livré en pâture aux autres concurrents, tous pilotes chevronnés. Méfiez-vous d'eux, ils prennent les virages à la corde et détestent se faire dépasser.

AMIGA CD32 REVIEW

Mansell's CHAMPIONSHIP

Les 16 circuits internationaux sont présents dans Nigel Mansell's World Championship. Les conditions météorologiques et la qualité du circuit varient pour chacun.

Il est important de configurer votre voiture en fonction des conditions météorologiques et de l'état de la piste. NMWC est une simulation, pas un simple jeu d'arcade.

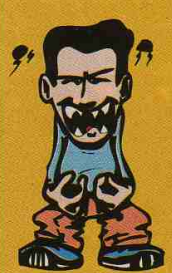
NIGEL MANSELL, UN SACRÉ PROFESSEUR

Avec le champion du monde 92 de F1, toutes les chances sont de votre côté. Nigel Mansell's World Championship est une des rares simulations de F1 à proposer des leçons de conduite. Profitez-en, c'est gratuit et, en plus, vous n'aurez même pas besoin de cours de code!

Les petits traits sur la piste vous indiquent la meilleure trajectoire à suivre pour bien prendre les virages sans perdre de vitesse. Seul un entraînement régulier permet de terminer premier en championnat.

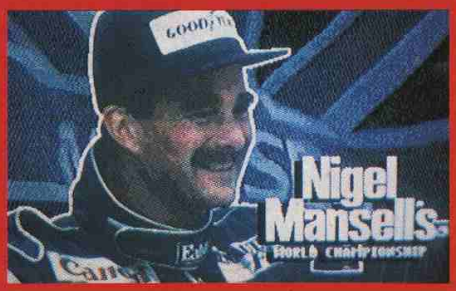
Nigel Mansell en chair et en pneus vous prodiguera des conseils en temps réel. En théorie, c'est cool... Mais en pratique, à force de regarder Nigel au lieu de surveiller la route, on risque fort de terminer dans le fossé.

AVIS — non!



SPY

Alors là, c'en est trop! De qui se moque-t-on? Commodore ne cesse de nous proposer des adaptations de jeu plus que moyennes alors que cette console peut faire preuve de prouesses techniques étonnantes. Ils nous ont fait le coup avec Zool, Oscar, Sensible Soccer, James Pond 2, et voilà qu'ils récidivent avec Nigel Mansell. Aberrant, c'est tout simplement aberrant. Sous prétexte de gonfler la ludothèque d'une console, on nous rebalance les licenciés à toutes les sauces. Quel vilain principe!
Au-delà de ce constat d'ordre général, le jeu n'est absolument pas à la hauteur. La profondeur de votre champ de vision est insignifiante, les graphismes très peu détaillés, et c'est à peine si l'on peut suivre la piste tellement la visibilité est nulle. Les indulgents pourront toujours dire que le bruit du moteur et la musique sont d'un bon niveau, mais c'est la moindre des choses... Non, vraiment non!



EDITEUR: GREMLIN
DISTRIBUTEUR: MINDSCAPE
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: D

COURSE DE VOITURES
1 JOUEUR
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 2
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION	70%
GRAPHISMES	70%
ANIMATION	85%
MUSIQUE	85%
BRUITAGES	86%
DUREE DE VIE	80%
JOUABILITE	80%
INTERET	75%

Rien d'exceptionnel. Avec la capacité de stockage du CD-Rom, Gremlin aurait pu faire beaucoup mieux.

Les perspectives sont bonnes mais, là encore, l'Amiga CD32 est capable de faire bien mieux.

La sensation de vitesse est bien rendue mais le scrolling reste classique.

Du punch! Les morceaux conviennent tout à fait aux courses endiablées de Nigel Mansell.

Les véritables bruitages du moteur de la Renault F1 digitalisés, qui dit mieux ?

A moins d'être un dieu de la F1, Nigel Mansell's World Championship vous résistera longtemps.

Le contrôle de la F1 est tout à fait correct.

Cette course de voitures est une adaptation qui ne profite pas, ou trop peu, des capacités de l'Amiga CD32.

SUPER NINTENDO REVIEW

ALFRED CH

Les Meka-Chicken ont de nouveau frappé: ils ont enlevé Billy et ses frères pour mettre en pratique leurs terribles expériences de clonage. Ces affreux poulets ne se sont pas contentés de ce seul méfait, ils ont aussi kidnappé la tendre petite amie du plus valeureux et courageux volatile du monde entier, j'ai nommé Alfred Chicken!
Celui-ci est bien décidé à sauver ses amis ainsi que sa chère et tendre poulette. Il va devoir pour cela franchir une multitude de tableaux de difficulté croissante. Dans chacun de ces tableaux, on trouve de nombreux objets ayant chacun leur utilité. Les ballons, lorsqu'ils sont tous lâchés, vous emmènent au niveau suivant. Les diamants vous permettent de gagner des vies supplémentaires en fonction de la quantité que vous aurez ramassée. Les ressorts sont très utiles pour atteindre des endroits élevés, et les pots de confiture constituent des armes efficaces pour terrasser à distance les monstres gênants. Alfred peut encore s'emparer de beaucoup d'autres objets, mais en tenir la liste complète occuperait tout le journal... Je vous laisse donc le soin de les découvrir par vous-même. Alfred Chicken est le jeu de plates-formes par excellence: il faut grimper, voler, actionner des boutons pour ouvrir des portes, se jeter à l'eau pour pouvoir accéder à la fin du tableau... Les pros du genre se sentiront très à l'aise dans cette cartouche si toutefois ils n'ont pas peur de se mettre dans la peau d'un poulet!

Savant cocktail d'Addams Family et d'Indiana Jones, Alfred Chicken offre pas mal de pièges en tout genre. Sachez donc les éviter. Masse d'armes et coquilles genre oursins vous attendent de piquant ferme.

PREMIER NIVEAU: VOLEZ-LUI DANS LES PLUMES!

Le premier niveau d'Alfred Chicken est d'une simplicité enfantine. Il sert uniquement à se familiariser avec les commandes de la manette. Il faut savoir qu'Alfred, même sans arme, est capable de détruire les ennemis: il plonge dessus, bec en avant, tel un faucon (mais un vrai oiseau) pélerin fondant sur sa proie. Quel artiste, cet Alfred!

Voici l'une des salles secrètes qui parsèment le jeu. Il faut savoir les découvrir... Dans celle-ci, il y a une multitude de trésors à récupérer: diamants, transistors et Extra-life...

De retour dans le tableau normal, méfiez-vous des escargots, leurs coquilles recèlent moult dangers: certaines tirent des boulets meurtriers, d'autres sont très... piquantes.

Les stylos affûtés ne sont pas très accueillants: surtout, évitez-les. Méfiez-vous aussi de la bestiole en bas à droite: elle tire plus vite que son ombre!

La fin du niveau n'est plus très loin: cet énorme ballon avec une fleur dessinée dessus vous mènera au niveau suivant. Placez-vous à la base du ballon et donnez un sec coup de bec. Le ballon s'envolera, et vous avec!

Rassurez-vous, sur cette passerelle de cubes, vous êtes parfaitement à l'abri des poulets de canon (gag!) que vous envoie cet escargot de Noël. Le ressort sur votre droite ne mènerait-il pas vers quelque salle secrète? A vous de voir...

AVIS *oui, mais...*

NIICO

Alfred Chicken, après un passage sur l'Amiga 1200, débarque à fond les manettes sur la Super Nintendo. Si le plaisir de jouer sur micro-ordinateur était terni par une maniabilité exécrable, cette version console du super-poulet est au contraire on ne peut plus jouable. Notre ami Alfred répond au micron près à nos moindres sollicitations: hop! que j'menvole, hop! que j'te donne un coup de bec... Tous les éléments d'un excellent jeu de plates-formes sont ici réunis: passerelles flottantes, passages secrets, salles cachées, boutons qui déclenchent l'ouverture de certaines portes, trampolines, monstres en tout genre... Alfred Chicken serait un excellent jeu de plates-formes si, et seulement si, le manque d'action ne se faisait pas aussi cruellement sentir. Dans certaines salles, on s'endort véritablement. C'est un peu dommage. Alfred Chicken semble finalement réservé aux plus jeunes. Pour une fois que l'on pense à eux!

CKEN

AVIS oui, mais...

SPY

D'accord Niiico, je ne suis pas un fou des jeux de plates-formes, mais ce n'est pas une raison pour me faire avaler que ce jeu est très bon. Le déplacement du personnage est trop lent, et la maniabilité n'est pas toujours de la meilleure qualité. Outre ces défauts, bien d'autres peuvent être relevés, tels que la piètre qualité des décors (on est supposé jouer sur SNIN, là?): tout y est rectiligne, carré, nulle courbe harmonieuse... En plus, à part les quelques passages secrets qui parsèment le jeu, on ne peut pas dire qu'Alfred Chicken innove énormément dans le domaine du jeu de plates-formes... J'ai même l'impression que le genre régresse, et que les idées originales se font de moins en moins nombreuses. Bien sûr, mon opinion ne représente que moi, mais elle risque fort de devenir la vôtre.

UN POULET AQUATIQUE!

Alfred est un poulet amphibie: il est capable en un rien de temps de passer d'un environnement sec à un environnement humide. N'étant pas un dauphin, un masque et une bouteille d'oxygène lui seront tout de même nécessaires pour pouvoir jouer au commandant Cousteau. Ah! folie du grand bleu, quand tu nous tiens...

Les fonds marins laissent apparaître de nouveaux décors, mais aussi de nouveaux monstres. Ils sont cependant beaucoup moins terrifiants que ceux qui vivent en surface.

De plus en plus nombreux! Il semble que l'ordre de vous détruire ait été donné. Evitez les poissons motorisés et ces pseudo-tridents qui sortent des parois, et le tour sera joué. Dure, la vie de poulet!

On ressort de l'eau, histoire de se sécher les plumes. Cependant, un autre problème se pose: non, vous ne rêvez pas, le plafond n'est pas trop bas, il vous tombe dessus, tout simplement... Vite, actionnez le cube de gauche!

Alfred n'est pas un poulet ordinaire. Il est minuscule et chétif. Comme pour compenser, la nature l'a doté d'un bec surpuissant capable de détruire n'importe quelle matière. Ici, Alfred bousille des cubes afin de dégager le passage.

EDITEUR: MINDSCAPE
DISTRIBUTEUR: EMS
DISPONIBILITE: FIN JANVIER
PRIX: E

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: -
CONTINUE: 3

PRESENTATION 68%
Un écran-titre et c'est tout. C'est très juste!

GRAPHISMES 83%
Ils font très dessin animé. Cependant, le manque de couleurs vives rend l'atmosphère glauque, un peu sinistre.

ANIMATION 86%
Pas de ralentissement à signaler. Les mouvements des personnages sont fluides.

MUSIQUE 84%
Une musique qui nous entraîne au plus profond de l'action. De plus, elle est fort sympathique.

BRUITAGES 79%
Ils ne sont pas assez nombreux.

DUREE DE VIE 89%
Trois Continue et une difficulté croissante selon les niveaux vous donnent envie de vous replonger souvent dans les plumes d'Alfred.

JOUABILITE 88%
Une prise en main rapide, un plaisir de jouer immédiat. Alfred répond au duvet et à l'œil.

INTERET 82%
Malgré un certain manque d'action, Alfred Chicken reste un bon jeu de plates-formes: salles secrètes et gadgets sont au rendez-vous.

GAME BOY REVIEW

BART AND THE BEANSTALK

Qui n'a jamais entendu dans sa jeunesse sa grand-mère raconter l'histoire de Jack et de son haricot magique? Pour ceux qui ne connaissent toujours pas cette légende, je vais essayer de vous en faire un court résumé...

Jack est un petit paysan fort sympathique, mais aussi fort pauvre. Sa mère, désespérée devant tant de misère, décide d'envoyer Jack vendre au marché leur dernière vache. Chemin faisant, Jack rencontre un étrange personnage qui, à force de boniments, réussit à lui échanger son ruminant contre un sachet de haricots soi-disant magiques. De retour à la maison, Jack plante ses haricots. La nuit passe... Au matin, quelle n'est pas la surprise de Jack de voir que son haricot a poussé dans des proportions incroyables, si haut qu'il perce les nuages. Jack, devant un tel spectacle, décide d'escalader la tige de ce légume tchernobyliesque. Après moults dangers évités, tels que des coccinelles à poil dur ou de sales bestioles volantes, Jack arrive enfin au sommet du haricot. O, surprise! il y découvre un royaume merveilleux où est bâti un magnifique château. Au cœur de cette gigantesque construction, demeure un géant, gardien d'une poule aux œufs d'or. Cette poule, c'est la solution à la pauvreté de sa famille. Voilà, je ne vous en dis pas plus. Dans ce jeu, Bart (de la célèbre famille Simpson) joue le rôle de Jack, et le scénario reprend au fil (de haricot) près l'histoire que je vous ai contée. A vous maintenant de prendre les commandes et de changer ou non le cours de cette magnifique légende.

Voici un Bart en culotte courte, mais cette fois-ci sur un pont-levis version XXIIe siècle. Faites attention à cette chaîne, car elle est en acier trempée, la garce!

AVIS — oui!

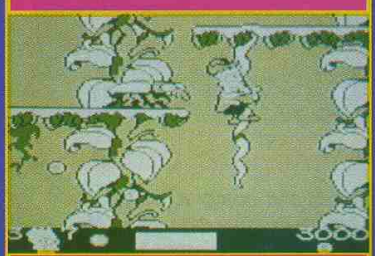
NIIICO

Partir à la recherche de la poule aux œufs d'or, voilà longtemps que j'attendais ça. Il y a quatre ans, j'ai bien trouvé une poule, mais pas d'œufs d'or, malheureusement. Voilà pourquoi, aujourd'hui, je suis fermement décidé à aller jusqu'au bout de ma quête. Premièrement, je branche ma Game Boy avec Bart and the Beanstalk. Deuxièmement, je suis époustouflé par des graphismes aussi soignés et aussi bien réalisés. Troisièmement, je fredonne l'air magnifique du dessin animé. Finalement, je trouve ce soft assez génial! La séquence d'intro est très belle et nous montre en quelques écrans l'essentiel de l'histoire de Bart and the Beanstalk. S'il y en a parmi vous qui ne connaisent pas encore la terrible famille Simpson, c'est le moment ou jamais de vous mettre au courant. En ce début d'année, les bons softs tombent de partout. Bart and the Beanstalk en fait partie.

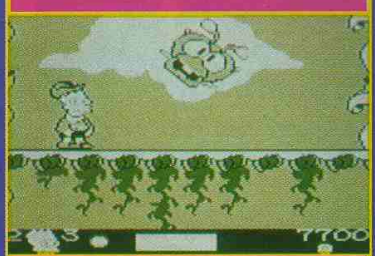
LE LONG DU HARICOT!

Dans le premier niveau de ce jeu, vous arpentez le haricot géant. Voici, en trois étapes et en trois photos, comment on arrive au boss de fin de niveau. Alors, vous êtes prêt?... Suivez le guide!

Au pied du haricot géant, vous trouverez diverses armes. Celle-ci est explosive, et tuera tous les monstres à l'écran. Mais attention à cette pseudo-similo coccinelle...

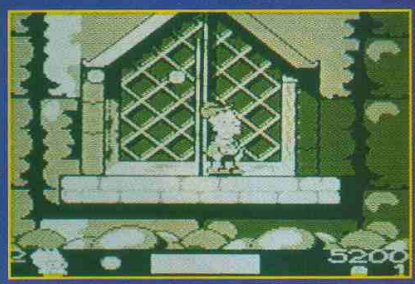


Continuez à grimper le long du haricot. La marche à suivre est logique. Méfiez-vous de tout: les bestioles savent utiliser la technique du camouflage.



Voici enfin le boss de fin de niveau... Utilisez les petits pois comme projectiles pour charger votre sarbacane, et bombardez de bon cœur. Vous en viendrez à bout!

Reluquez donc les graphismes du deuxième niveau. Ici, devant cette fenêtre à croisillons, Bart attend l'occasion pour s'introduire dans les lieux.



ACCLAIM
PRIX: C
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION 80%
Quelques écrans magnifiques nous montrent les grandes lignes de la légende. Une réussite!

GRAPHISME 88%
D'une finesse étonnante pour cette petite machine, ils sont soignés et très beaux.

ANIMATION 80%
Jamais un ralentissement ne vient gêner l'action du jeu. Le tout est fluide et rapide.

MUSIQUE 78%
On retrouve le thème principal du dessin animé avec un très grand plaisir. Amusant!

BRUITAGES 72%
Pas extraordinaires. On revient encore aux ancestraux "bip!", "cruch!" et "slurtch!" Agaçant!

DUREE DE VIE 82%
D'une difficulté croissante suivant les niveaux, on prend un malin plaisir à diriger Bart.

JOUABILITE 81%
La prise en main est immédiate. Un bouton pour sauter, l'autre pour utiliser sa sarbacane. Simple.

INTERET 86%
L'idée d'associer la famille Simpson à cette légende est intéressante et bien réalisée. Bravo!

LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS IMPORT

PAYEZ VOS JEUX ***NEUFS***

MOINS CHERS

CHEZ ***HARD DISCOUNT SHOP.***

PLUS DE 10.000 JEUX EN STOCK

PRÊTS À ÊTRE EXPÉDIÉS CHEZ VOUS.

HARD DISCOUNT SHOP

SUPER-NINTENDO *Française*

– TOP 10 –

Streetfighter 2 Turbo	445 F
Mortal Kombat	495 F
Alien 3	345 F
Dragon Ball Z Action	395 F
Mario All Stars	345 F
Eric Cantona Football	395 F
Sim City	345 F
Cool Spot	395 F
Tecmo NBA Basketball	445 F
Jurassic Park	395 F

Astérix	345 F	Pop'n Twinbee	445 F
Batman Return's	395 F	Populous	295 F
Battle. in Battlemania	395 F	Spiderman vs X Men	345 F
Blanco Rugby	395 F	Starwing	245 F
Bomberman	345 F	Super Kick Off	295 F
Desert Strike	395 F	Super Mario 4	395 F
Fighting Spirit	395 F	Super Mario Kart	385 F
Final Fight 2	445 F	Super Star Wars	415 F
Int. Tennis Tour	395 F	Tiny Toon	395 F
Legend of Zelda	375 F	Turtles Ninja 4	395 F
Mario Paint	385 F	World Heroes	445 F
NHLPA Hockey 93	395 F	WWF Royal Rumble	495 F

INCROYABLE ! *L'AD 29 à* ***45 F*** *pour l'achat d'1 jeu et* ***GRATUIT*** *pour l'achat de 2 jeux*

SUPER-NINTENDO *Import*

Jeux fonctionnant avec l'adaptateur AD 29

– TOP 5 –

Bubsy	395 F
Daffy Duck	395 F
Secret of Mana	495 F
Shadow Run	395 F
The 7 th Saga	495 F

Best of Best Karaté	345 F	Rocky Rodent	345 F
Final Fight 2	445 F	Sonic Blastman	295 F
Goof Troop	295 F	Super Ghouls'n Ghosts	245 F
GP 1	395 F	Super Widget	295 F
Lost Viking	395 F	Tom and Jerry	295 F
Mario is Missing	395 F	WWF Wrestlermania	345 F
Nigel Mansell	395 F	Yoshi's Cookie	345 F
Power Monger	395 F	Zombies Ate...	345 F

ADAPTATEUR AD 29	**79 F**	CONTROL PAD DYNA 1	**95 F**
ADAPTATEUR AD 29 TURBO	**99 F**	CABLE D'EXTENSION MANETTE	**39 F**
ACTION REPLAY PRO	**395 F**		

GAMEBOY

– TOP 10 –

Jurassic Park	195 F
Legend of Zelda	245 F
Mortal Kombat	225 F
Astérix	225 F
Super Marioland	175 F
Super Marioland 2	225 F
Mystic Quest	225 F
Pinball Dreams	225 F
Final Fantasy 3	295 F
Tiny Toon	225 F

Battletoads 2	195 F	Prince of Persia	225 F
Blues Brothers	225 F	Speedy Gonzales	225 F
Empire Strike Back	225 F	Spiderman 3	225 F
F15 Strike Eagle	225 F	Star Trek Next Gener.	225 F
Ferrari Grand Prix	225 F	Starwars	195 F
Goal	195 F	Super Kick Off	125 F
Kirby's Dream Land	195 F	Titus the Fox	195 F
Lemmings	195 F	Tom and Jerry	195 F
Looney Tunes	225 F	Top Rank Tennis	145 F
Mickey Dang. Chase	225 F	Turtles Ninja 2	225 F
NBA Challenge N2	195 F	WWF King of Ring	195 F
Populous	225 F	Yoshi's Cookie	145 F

MEGADRIVE *Française*

– TOP 10 –

Aladdin	395 F
Street Fighter 2	395 F
Mortal Kombat	395 F
Formula One	345 F
Jurassic Park	345 F
Ultima Soccer	345 F
Davis Cup Tennis	395 F
Jungle Strike	345 F
Rocket Knight	345 F
Wimbledon Tennis	345 F

LES PRIX CANONS H.D.S.

Indy Last Crusade	145 F	Lemmings	195 F
Megalomania	145 F	Mickey et Donald	195 F
Sunset Riders	145 F	Spiderman vs Xmen	195 F
Batman to Joker	195 F	Street of Rage 2	195 F
Leaderboard	195 F	Strider 2	195 F

Amazing Tennis	395 F	Fantastic Dizzy	345 F
André Agassi	345 F	Fatal Fury	345 F
Another World	345 F	Flashback	345 F
Astérix	345 F	General Chaos	395 F
Battle Toads	245 F	Global Gladiator	295 F
Bulls vs Blazer	345 F	Haunting	395 F
Chuck Rock 2	345 F	Landstalker (Megakey)	495 F
Cool Spot	345 F	LHX Attack Chopper	345 F
Desert Strike	345 F	Micro Machines	345 F
Ecco le Dauphin	345 F	Mig Fulcrum	345 F
European Club Soccer	295 F	Mohamed Ali Box.	345 F
		NHLPA Hockey 94	395 F
		Populous 2	345 F
		Powermonger	245 F
		Ranger X	295 F
		Road Rash 2	345 F
		Rolling Thunder 3	395 F
		Senna Grand Prix	345 F
		Shining Force	395 F
		Shinobi 3	345 F
		Side Pocket	345 F
		Sonic 2	345 F
		Splatter House 3	395 F
		Summer Challenge	345 F
		Super Kick Off	295 F
		Tiny Toon	345 F
		Turtle Ninja	295 F
		WWF Royal Rumble	395 F
		X Men	345 F
		Zombies Ate...	295 F

MEGA KEY	**99 F**	CONTROL PAD PRO 2	**95 F**
ACTION REPLAY PRO	**395 F**		

MEGA CD *Français*

After Burner	345 F	INXS	345 F	Robo Aleste	345 F
Batman Returns	345 F	Jaguar XJ 220	345 F	Sherlock Holmes	345 F
Final Fight	345 F	Prince of Persia	345 F	Wolfchild	345 F

MEGA CD *Import*

Jeux fonctionnant avec l'adaptateur CDX PRO

ADAPTATEUR CDX PRO **295 F**

Chuck Rock	345 F	Lethal Enfoncers	445 F	Silpheed	345 F
Ecco le Dauphin	345 F	Night Trap	445 F	Spiderman Kingpin	345 F
Hook	345 F	Sewer Shark	345 F	Wonderdog	395 F

HARD DISCOUNT SHOP
BP 49 - 06560 VALBONNE

Pour connaître la disponibilité des jeux ou pour COMMANDER : ***93 95 80 40*** *(Depuis Paris - 16 93 95 80 40)*

OUVERT DE 9h à 19h DU LUNDI AU SAMEDI

NOM ----------
PRENOM ----------
ADRESSE ----------

VILLE ----------
CODE POSTAL -------- TEL ----------

N° CLIENT ---------- | N° carte bleue : . . .

REGLEMENT :

- ☐ Chèque Bancaire
- ☐ CCP
- ☐ Je préfère payer au facteur (+35F)
- ☐ Carte-bleue :

Date d'expiration __/__
Signature :

TITRES 13 CONS+	CONSOLE	PRIX
Les jeux sont expédiés par colissimo	Port-Emballage	+20 F
	Total à payer	

MASTER SYSTEM REVIEW

DESERT STRIKE

Vous voilà placé aux commandes de l'un des plus puissants hélicoptères de l'armée américaine, le AH-64 Apache. C'est parti pour un shoot-them-up aérien qui retrace les douloureux événements de la guerre du Golfe.

Si vous n'avez que deux boutons sur votre pad, vous aurez droit tout de même à trois systèmes de tir différents (vous aurez accès au troisième en appuyant sur les deux boutons simultanément). Il s'agira pour vous d'utiliser à bon escient une mitrailleuse, des missiles Hydra et des missiles Hellfire. Pour compléter ce dispositif d'armement, votre radar s'avérera des plus utiles: en plus de vous indiquer les missions à accomplir (en français, s'il vous plaît) et les sites à détruire, il se chargera de vous communiquer l'emplacement des soldats américains perdus (ah! fidèles GI's!), des réserves de carburant et de munitions. Eh oui! un hélico, ça marche au kérosène, et sa capacité de stockage de missiles est faible. Vous devrez régulièrement renouveler vos stocks. Soyez vigilant à tous ces paramètres. Les missions proposées sont différentes à chaque niveau: destruction de radars, aéroports, batteries anti-aériennes, etc. Respectez l'ordre de missions, il est généralement très bien étudié.

Une fois les radars réduits à l'état de cendres, les différentes batteries anti-aériennes seront beaucoup moins offensives. Vous comprenez pourquoi c'est là votre premier objectif.

Jouez intelligemment et ne foncez pas tête baissée sur l'objectif. Prenez le temps de détruire une à une les batteries pour ensuite effacer tranquillement votre cible de la carte.

Essayez de retrouver tous les soldats américains portés disparus et dépêchez-vous de les mettre en sécurité.

LA VERSION GAME GEAR

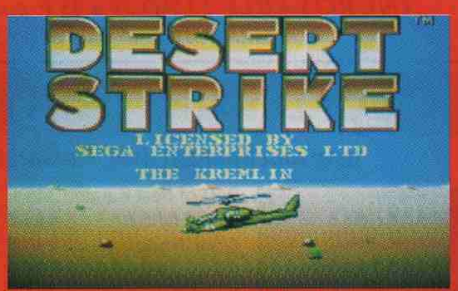
Pas de différence notable entre cette version et la version SMS. Le jeu se prête parfaitement à la portable, et l'action n'a absolument pas souffert du transfert. La note conviendra donc aux deux versions, en attendant... Jungle Strike!

Toujours aussi équipé, l'hélico de l'US Air Force continue de faire des ravages sur les terres irakiennes, et sur Game Gear!

AVIS oui!

SPY

La MD et la SNIN nous avaient déjà fait le plaisir de servir des versions excellentes de Desert Strike. C'est à présent au tour de la SMS. La 3D isométrique est bien travaillée, les couleurs sont supportables et la bande-son d'un bon niveau. Voilà pour le technique. Et, fait encore plus appréciable, c'est une véritable stratégie de combat qu'il vous faudra élaborer. Vous devrez tirer intelligemment sur les sites indiqués, esquiver prudemment les attaques... Impossible de jouer les Rambo! Résultat: le jeu est accrocheur. Mais votre hélico ne répond pas toujours de la meilleure façon et, dans certaines situations, cela devient vite mortel. Ce défaut est heureusement mineur...



DOMARK/SEGA
PRIX: C
1 JOUEUR/SHOOT'EM UP

PRESENTATION 84%
On choisit son langage, son mode de vision, et on apprécie les commentaires. Très complet.

GRAPHISMES 80%
Sans être particulièrement fins, les graphismes sont lisibles et assez colorés.

ANIMATION 77%
La vitesse du jeu est insuffisante, mais le scrolling suit l'action sans à-coups.

MUSIQUE 75%
Bip-bip incessants mais rythmés, on ne peut pas non plus trop en demander à la Master System.

BRUITAGES 76%
Le bruit du moteur est "agréablement" retranscrit. Mais les tirs sont douteux.

DUREE DE VIE 81%
Correcte: la difficulté est croissante et le système de mots de passe bien réparti.

JOUABILITE 69%
Au début, on manie difficilement l'hélico du fait de l'inversion des commandes.

INTERET 89%
L'adaptation est réussie. La Master System trouve enfin là un shoot-them-up de qualité.

GRAND CONCOURS SUPER BOMBERMAN

PRIMÉ

"CONSOLES+ D'OR DU JEU LE PLUS FUN"

QUESTIONS

1- Quelle est l'arme principale de Super Bomberman ?
a-Le coup de poing b- Les bombes c- Les briques

2- Combien y-a-t-il de niveaux à 4 joueurs ?
a- 8 b- 10 c- 12

3- A quoi correspond le mot de passe 5656 ?
a- Fait rapetisser le sprite
b- Permet d'accéder au 12ème niveau
c- Fait grossir le sprite

Des lots très sympas vous attendent...

DU 1ER AU 10EME PRIX
1 jeu Super Bomberman
DU 11EME AU 35EME PRIX
1 peluche
DU 36EME AU 38EME PRIX
1 horloge
DU 39EME AU 41EME PRIX
1 sac à dos
DU 42EME AU 51EME PRIX
1 tee-shirt
DU 52EME AU 61EME PRIX
1 casquette
DU 62EME AU 111EME PRIX
1 pin's

Sur la carte postale, n'oubliez pas d'inscrire clairement vos coordonnées. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses sous contrôle d'un huissier de justice. Le règlement est déposé à la SCP SIMONIN & CONTY et disponible auprès de la promotion de CONSOLES+.

Renvoyez votre carte postale avant le 7 Février 1994 minuit (cachet de la poste faisant foi) **à : CONSOLES+**
CONCOURS SUPER BOMBERMAN
9-13 Rue du Colonel Pierre Avia 75015 PARIS

Vous pouvez également jouer en appelant la SONY GAME LINE AU 36.68.22.02.*
Vous découvrirez également des jeux interactifs, des news, des astuces...

SONY IMAGESOFT

CONSOLES+

GAME BOY REVIEW

CHUCK ROCK

MEGA HIT

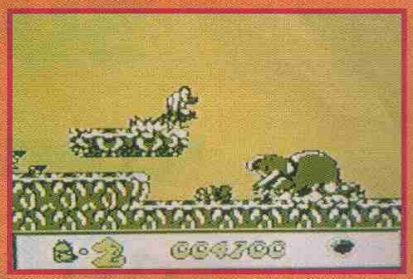
Ophélia, la petite amie de Chuck Rock, a été enlevée par l'ignoble Gary Gritter. Notre héros des temps ancestraux prend son courage à deux mains et décide de partir à la recherche de sa bien-aimée. Bien sûr, sa mission ne sera pas de tout repos. Chaque niveau est infesté d'ignobles créatures plus horribles les unes que les autres...

Le moindre contact avec ces monstres vous fera perdre de l'énergie vitale. Cependant, quelques-unes de ces bestioles vous seront très utiles: les crocodiles, par exemple, vous permettent d'atteindre des hauteurs impensables. Il suffit pour cela de monter sur leur crâne, puis de leur balancer sur la queue un gros bloc de pierre (pauvres bêtes, je n'aimerais pas être à leur place): vous venez de découvrir le principe de la bascule. De pseudo-ptérodactyles vous emmèneront d'un point à un autre par les airs. C'est très pratique et cela vous évitera pas mal d'ennuis. Chuck Rock use de trois moyens pour se débarrasser des importuns: un bon coup de pied dans la "chetron" des monstres, un coup de ventre (et quel ventre!) dans la mâchoire des dinosaures, et de lourdes pierres qu'il peut balancer à la tête de ses adversaires, certainement la méthode la plus sauvage des trois. Voilà, maintenant que vous êtes brieffé sur votre mission, il ne vous reste plus qu'à endosser votre peau de mammouth et à partir à la recherche d'Ophélia.

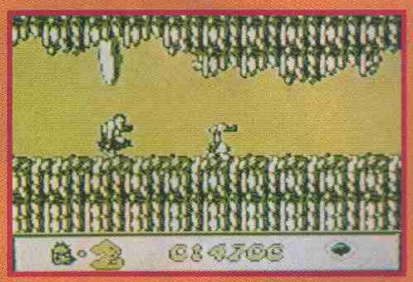
AVIS oui!

NIIICO

J'avais eu le plaisir, il y a de cela quelques semaines déjà, de tester Chuck Rock sur la Super Nintendo. Quel n'a pas été mon bonheur, ma joie, de constater que ce bon vieux Chuck venait de faire ses premiers pas sur Game Boy. Et, pour une première, c'est vraiment une sacrée réussite! L'aventure est sensiblement identique à la version sur Super Nintendo, couleurs et bande-son mises à part. Les graphismes sont on ne peut plus détaillés pour ce genre de jeu: Chuck est reconnaissable entre mille par sa lourde démarche et son ventre imposant. La musique qui accompagne notre héros à travers les différents mondes est une pure merveille pour une machine comme la Game Boy: elle rythme l'action à la triple croche près. Et la qualité sonore est telle que l'on peut s'amuser à compter les différents instruments qui la composent, et ils sont nombreux! Dernier atout, enfin, les scrollings multidirectionnels (à certains endroits), qui ne souffrent d'aucun ralentissement. Chuck Rock est un magnifique soft, qui ouvre l'année 1994 en fanfare. Musique!



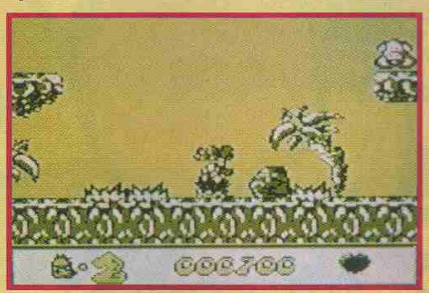
Le boss de fin de premier niveau: un tricératops! Celui-ci, piqué par une vilaine mouche, fonce tête baissée de gauche à droite et inversement.



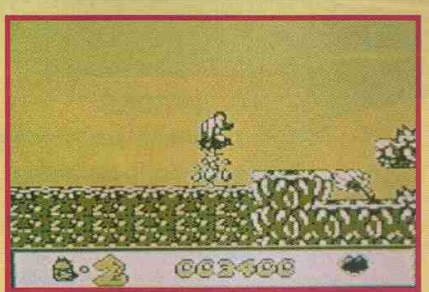
Le deuxième niveau du jeu se déroule dans une caverne. Chuck, en parfait homme des cavernes, se sent à son aise ici.

NOS AMIES LES BÊTES

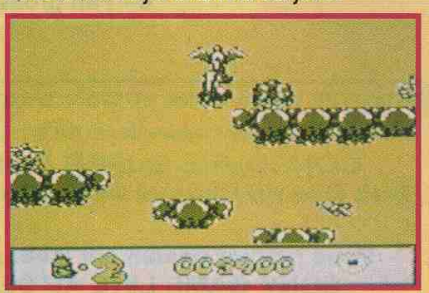
Les animaux ont toujours tenu compagnie à l'homme. Récemment, mon voisin de palier a acquis son neuvième chat alors que ma belle-mère achetait sa quinzième souris blanche. Chuck Rock, lui, a décidé d'investir dans un ptérodactyle, une baleine ou un crocodile!



Le parapluie n'existe pas encore... Chuck vient de soulever cette pierre plate afin de se protéger.



Comment traverser un fleuve en crue? Réponse: utilisez la baleine qui souffle sous l'eau. Il suffit de se positionner au sommet du jet et le tour est joué!



Voici un autre moyen de voyager tranquillement: repérez un ptérodactyle qui sommeille, approchez-vous de lui et accrochez-vous à ses pattes!

SONY
PRIX: C
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION 69%
Un écran-titre en guise de présentation, c'est vraiment trop léger. On attendait mieux.

GRAPHISMES 89%
Les graphismes de Chuck sur GB sont fidèles à ceux des autres versions: une réussite.

ANIMATION 85%
Tous les sprites sont parfaitement animés. Aucun ralentissement ne vient entraver l'action du jeu.

MUSIQUE 87%
Croyez-moi, pour une Game Boy, c'est le top! Ligne de basse, batterie... on se croirait sur scène.

BRUITAGES 72%
Ils sont pratiquement inexistants: l'accent a été mis sur la musique. C'est un peu dommage.

DUREE DE VIE 89%
Une difficulté progressive fait que l'on ne se lasse pas de ce lourdaud de Chuck Rock!

JOUABILITE 86%
Notre préhistorico-man répond à chacune de nos exigences, et c'est tant mieux pour nous.

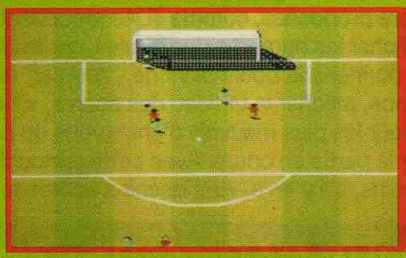
INTERET 90%
On avait rarement vu un jeu de plates-formes aussi bien réalisé sur GB. Un méga-hit!

Sensible SOCCER

Ça y est! Sensible Soccer débarque sur notre petite console favorite, j'ai nommé la Sega Master System. Testé le mois dernier sur Super Nintendo (C+ 27, 85%), cette version 8 bits sera-t-elle à la hauteur de nos espérances les plus folles? Read and See!

Avec le Mondial qui se rapproche à pas de géants, les jeux de simulation de football éclosent comme les œufs de mouette sur la plage d'Etretat pendant la période de reproduction de ces volatiles. Il en sort de partout: sur la Megadrive, sur la Game Boy, sur la Super Nintendo et, enfin, sur la SMS! Il n'y a que l'embarras du choix. Toujours est-il que ceux qui possèdent cette bonne vieille console vont s'éclater comme des petits fous (pour peu qu'ils aiment le football, évidemment). Jugez-en: pas moins de soixante-quatre équipes sont proposées. Ainsi, vous pouvez choisir celle où vous avez toujours voulu jouer, la France, l'Allemagne ou l'Italie... j'en passe et pas forcément des meilleures. Une fois votre équipe sélectionnée, à vous de choisir entre l'une des trois coupes d'Europe (pour ceux qui suivent régulièrement "Télé Foot" le dimanche matin, il y a la C1, la C2 et la C3), les tournois amicaux ou encore un championnat. Sachez que si votre équipe ne semble pas à la hauteur durant un match, il est tout à fait possible de modifier sa configuration, en effectuant des changements de joueurs ou en élaborant une nouvelle tactique d'attaque. C'est vous le coach, c'est donc vous qui décidez! Le sort de l'équipe de France, pour une fois, est entre vos pieds et non pas entre ceux d'incompétents (en trois mots) aux enveloppes faciles...

Un bon tacle, c'est très délicat: il faut se jeter à terre et glisser une des deux jambes tendue pour dérober le ballon.



Marquer un but est toujours un vrai plaisir. Quand le ballon entre dans les cages en pleine lucarne, c'est l'euphorie générale!

AH! MICHEL, SI TU ÉTAIS LÀ...

Tout le monde, les amateurs comme les professionnels du ballon rond, s'accorde à dire que Michel Platini était LE spécialiste des coups francs. Cette fois-ci, dans Sensible Soccer, c'est à vous de faire vos preuves et de montrer à tout le monde que vous êtes capable de faire aussi bien.

La pelouse est en parfait état: un véritable gazon anglais. Le coup franc va se tirer à environ 24 mètres du but, et légèrement décalé sur la gauche, l'endroit idéal. Un petit brossé pour donner à la balle un maximum d'effet et c'est le but assuré.

En cette période hivernale, les terrains sont pour la plupart gelés. La balle rebondit très haut et les glissades sont fréquentes. Ce coup franc est assez délicat à jouer: la balle est très éloignée des buts. Une seule solution: frappez la balle comme une brute!

AVIS

oui!

NIIICO

"Mais non, mais non, la SMS n'est pas mo-o-orte, mais non, mais non, la SMS n'est pas mo-o-orte, car elle vit encore, car elle vit encore." Tous ceux qui pensaient que la SMS était à ranger au fond d'une cave humide et poussiéreuse se trompent: Sensible Software nous prouve que l'on peut encore faire de très bons jeux sur cette 8 bits. Dans Sensible Soccer, tout a été pensé pour que les joueurs prennent un pied phénoménal. Les options sont multiples et diverses: on peut choisir son équipe parmi soixante-quatre, le type de terrain que l'on désire (glacé, sec, humide, normal ou boueux), la tactique d'attaque que l'on va employer contre l'ordinateur ou son copain, le type de championnat... Le scrolling vertical (et parfois horizontal) est des plus fluides et la bande-son du public en délire est formidable pour une telle machine. Sensible Soccer est un excellent jeu de football qui plaira à tous les amateurs de ce sport.

SENSIBLE SOFTWARE/SONY
PRIX: C
2 JOUEURS/FOOTBALL

PRESENTATION 75%
Une image digitalisée sur une SMS, cela fait du bien. Des options riches et claires.

GRAPHISMES 76%
Rien d'extraordinaire. Cependant, ils sont très agréables et ne nuisent pas au jeu.

ANIMATION 88%
Pas de ralentissement. Un scrolling particulièrement fluide qui fait plaisir à voir.

MUSIQUE 68%
Il n'y a pas de musique durant les parties, uniquement sur l'intro et les options.

BRUITAGES 87%
Très bien réalisés. Les hurlements de la foule se font entendre au moment d'actions intenses.

DUREE DE VIE 83%
Devant cette dégringolade d'options à gogo, il y a de quoi rester longtemps devant sa SMS.

JOUABILITE 90%
La prise en main est immédiate. A la longue, on devient le roi du dribble et des coups francs...

INTERET 88%
Un excellent jeu de football qui plaira à tous les passionnés du ballon rond. Et il y en a!

GAME BOY REVIEW

CHAMPIONSHIP POOL

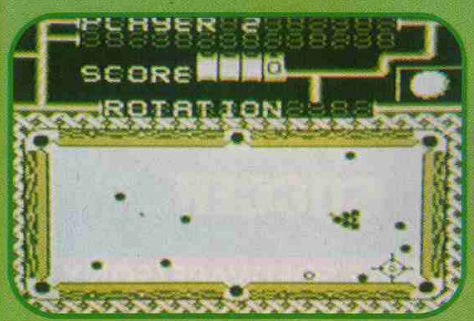
Fidèles lecteurs de Consoles+, voici enfin venu le temps de vous éclater au billard sur Game Boy! Mindscape fut le premier, il y a deux mois, à sortir un billard sur Super Nintendo (C+ 25, 84%). Il se décide aujourd'hui à l'adapter sur notre portable favorite!

Quel billard, mes amis! Ce jeu profite d'options multiples. Dans le menu Game Mode, quatre choix sont proposés: un tournoi, un challenge, une partie et un mode Freestyle (aucune règle n'est imposée, on joue comme on l'entend). Et cela n'est qu'un début, car vous sont ensuite offertes onze nouvelles options de jeu pour deux ou cinq joueurs! Un Eight Ball, un Nine Ball, un Ten Ball, un Three Ball, un Fifteen Ball, un Punching Ball ou un Speed Ball... de quoi satisfaire les plus exigeants d'entre vous! Une fois la partie commencée, d'autres options sont encore proposées, comme si les précédentes ne suffisaient pas: bouger la boule blanche, afficher les numéros des boules, choisir la puissance du coup de queue et l'effet que l'on va donner à la boule blanche, "zoomer" la table de jeu, actionner ou non la musique d'ambiance, afficher le tableau des scores, visionner au ralenti le dernier coup joué... Et, enfin, pour les plus mauvais d'entre vous ou pour les défaitistes, vous pourrez aussi abandonner la partie en cours. Avec cette cartouche, Mindscape a placé la barre très haut. Les concurrents, s'il y en a, vont devoir s'accrocher!

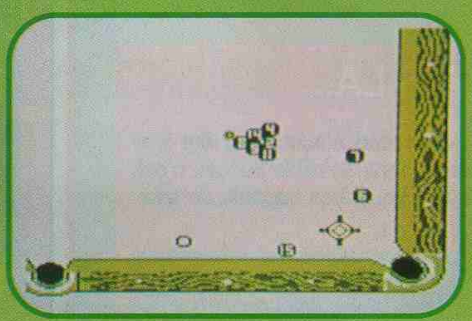
Voici, dans le mode Party Games, les onzes types de jeu de billard que l'on vous propose. Si vous ne trouvez pas votre bonheur, c'est que vous êtes vraiment très difficile!

TECHNIQUE GAGNANTE: ZOOMER LA BOULE!

Une des options les plus sympathiques est certainement la possibilité de zoomer la table de billard. Le jeu devient plus précis et vous empocherez alors plus facilement vos billes.



Un plan d'ensemble de la table de billard permet d'apprécier au maximum la position générale de toutes les billes. A vous maintenant de choisir laquelle vous allez empocher en premier. Allez, un petit zoom s'impose!



Voici la partie droite du billard en vue rapprochée: on remarque aisément que c'est la bille n° 15 qu'il va falloir empocher. La mission s'avérera délicate car celle-ci est très proche de la bande.

MINDSCAPE/EMS
PRIX: C
2 À 5 JOUEURS/BILLARD

PRESENTATION 65%
Un écran-titre en guise d'introduction, c'est vraiment beaucoup trop léger, non?

GRAPHISMES 75%
Dans un jeu de billard, l'essentiel est de voir les billes rouler. Et, croyez-moi, elles roulent!

ANIMATION 71%
Parfois un certain manque de réalisme dans le mouvement des billes, mais rien de catastrophique!

MUSIQUE 73%
Elle se révèle rapidement assez lassante. Une option permet toutefois de la couper. Ouf!

BRUITAGES 79%
Très sympathiques pour une Game Boy, cependant, on aurait pu avoir beaucoup mieux!

DUREE DE VIE 88%
Il n'y a pas un, ni deux, mais onze types de billard différents. On ne s'ennuie pas un instant.

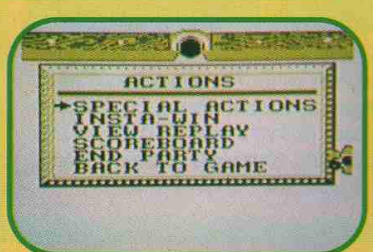
JOUABILITE 90%
Quel que soit votre niveau, la prise en main est immédiate. Chapeau!

INTERET 85%
Pour le premier billard sur GB, c'est une réussite: facile à manier, mignon... Un bon investissement.

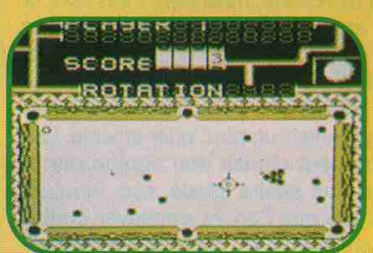
AVIS *oui!*

NIIICO

J'avais eu le privilège, que dis-je, l'honneur de tester en avant-première Championship Pool sur SNIN (84%). Aujourd'hui, voilà qu'on me ressert le même plat, mais sur Game Boy. Enfin, quand je dis le même plat, il faut comprendre le même produit, mais à la sauce Game Boy. Voici donc un jeu créé et pensé pour cette merveilleuse petite machine. Les amateurs et les pros trouveront certainement leur bonheur dans ce billard de poche: les options sont innombrables, les mouvements des billes assez réalistes (j'aurais aimé toutefois qu'elles bougent un peu plus rapidement) et le système de zoom est le bienvenu (jouer avec des billes de Lilliputien peut parfois rendre aveugle). Une dernière option permet d'attribuer jusqu'à cinq joueurs par partie, chacun jouant tour à tour. Un bon investissement!



En cours de partie, vous avez la possibilité de choisir certaines actions. En voici six.



Quel score exceptionnel! Trois points! La barre des mille points est encore loin...

REDACTION CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
9,11,13, rue du Colonel-Avia,
75754 Paris Cedex 15

Sauce Chabredier Frédéric

technologie, le FX. Cependant, ce n'est qu'un shoot'em up... Enfin, SFII' est un très bon et beau jeu de baston, mais il fonctionne sur la Megadrive. Tu dois certainement parler de Street Fighter II Turbo qui, lui, fonctionne sur la Super Nintendo. En fait, ces trois jeux sont d'excellents softs, tu peux acheter n'importe lequel... moi, ma préférence va à Zelda III.
4) Bomboy le Rouge est en fait le grand-père adoptif de mon neveu. Il est arrivé dans la famille avec une console Atari 2600. Aujourd'hui, on lui a loué une chambre au sixième pour qu'il nous fiche un peu la paix. Aux dernières nouvelles, il se porte bien.

Bomboy, le Zeldamaniaque

JE SUIS UNE FILLE!

Salut à toi, ô grand des grands,
On va dire Bomboy, c'est plus simple...
J'ai très envie de t'écrire depuis un p'tit moment et c'est finalement aujourd'hui que je prends la plume.
J'ai un tas de compliments à faire, mais je n'en énoncerai que quelques-uns, ils ne tiendraient pas tous sur cette pauvre petite feuille. J'adore votre mag' et j'y suis abonnée. Un peu plus de petites annonces seraient les bienvenues, mais c'est très bien tout de même!
J'ai un grand aveu à te faire... Voilà, je m'appelle Delphine et je suis une fille... Oui, ça arrive. Mais je n'en suis pas mécontente! D'habitude, il n'y a que des garçons qui vous écrivent (je dis vous pour l'équipe et toi). Ah! oui, pendant qu'on est à se faire des confidences, j'ai un autre aveu à te faire... Ne t'énerve pas, s'il te plaît, mais je suis complètement folle de Ze Killer! J'ai toujours aimé les gens francs et "pointus". Pardon, Bomboy, pardon... [NDB: tu es pardonnée, ma petite.] Bon, venons-en à mes questions:
1) J'ai une Megadrive 1 et j'aimerais savoir si c'est une française ou une japonaise?
2) Me conseilles-tu le Mega CD?
3) Que choisir entre Dracula, The Addams Family et California Games?
4) Je souhaiterais acquérir une portable couleur (j'aime pas la Game Boy...), mais laquelle?

Delphine

Delphine, tu y as droit, toi aussi: bonne et heureuse année. Je vais tâcher de répondre à tes questions avec un maximum de franchise. Tout le monde sait que les grands nains n'ont qu'une parole.
1) Je te propose un petit test pour connaître la nationalité de ta console: prends un plat de cassoulet et un plat de sushi. Dispose chacun de ces plats de part et d'autre de ta console. Si celle-ci se dirige vers le cassoulet, c'est une console française. Sinon, c'est une console japonaise. Merci Bomboy! Plus sérieusement, je te dirai que la Megadrive 1 est une console aux normes françaises, et qu'elle n'accepte que les jeux français.
2) Au vu des jeux que j'ai eu l'occasion de pratiquer sur le Mega CD, je peux te dire que celui-ci n'est pas un support incontournable. En effet, les jeux qui utilisent pleinement le support CD sont beaucoup trop rares: il n'y a guère que Silpheed, Sonic CD, Thunderhawk et, de l'avis de Spy, Sewer Shark. Quatre jeux, c'est beaucoup trop peu!
3) Je te répondrai sans hésiter: The Addams Family. Ce jeu est très beau et très long. C'est certainement l'un des tout meilleurs jeux de plates-formes sur Megadrive.
4) ARGHHH! Petite Delphine, je suis très déçu! Tu me dis que tu es folle de Ze Killer et que tu n'aimes pas la Game Boy... Enfin, je passe sur ces évidentes fautes de goût. Je te conseille donc la Game Gear. Elle possède un écran couleur de bonne qualité ainsi qu'une très bonne logithèque...

Bomboy, un sacré "cas" saoulé!

FABIEN, GRAND SEIGNEUR DEVANT L'ÉTERNEL

Salut à toi ô, Grande Majesté de la seigneurie des nains, moi, le petit Fabien, et mes amis demandons à notre grand suzerain Bomboy un entretien de la plus grande importance pour lui faire part de plusieurs questions qui tourmentent nos esprits.
1) Comment se fait-il que Consoles+ soit meilleur que les autres (un abonné qui vous parle)?
2) Pourquoi le Jaguar, deux fois plus puissant qu'une 3DO, qu'une Neo Geo ou que l'Amiga CD32, est-il beaucoup moins cher? Y aurait-il magouille quelque part?
3) Ma Super Nintendo est dépassée par le Jaguar et le prix des jeux est presque identique. Dois-je sauter sur le Jaguar si je peux m'en procurer un maintenant (en version française, bien sûr)? Et quel jeu prendre?
Voilà, mon questionnaire sur le Jaguar est fini. J'implore mon souverain et maître de répondre à ce parchemin.
Tes fidèles sujets attendent avec impatience tes paroles qui les guideront vers un monde meilleur. [NDB: merci les gars, j'ai la barbe qui rosit!]

1) Consoles+ est meilleur que les autres pour beaucoup de raisons:
— un nain à la rubrique "Courrier", voilà qui favorise énormément notre journal. Pourquoi? Tout simplement parce que j'ai une hache, que je l'affûte tous les matins et que je m'en sers dès qu'un papier n'arrive pas à l'heure! Vu ma taille, bonjour les mollets de l'équipe;
— nos testeurs sont complètement "oufs" de jeux vidéo. J'ai même vu, un soir à la rédac, Spy parler à sa Megadrive et la quitter en lui faisant une bise;
— les maquettistes savent ce qu'elles font;
— on a Ze Killer;
— on est jeunes;
— je suis beau.
2) Ce qu'il faut savoir, c'est qu'un système de lecture laser (je parle donc de la 3DO), coûte à la base assez cher. Le prix de la console en est donc augmenté d'autant. Mais je pense surtout que c'est un choix, une politique de vente. Et puis, le Jaguar d'Atari est distribué par le surpuissant IBM, c'est une valeur sûre, non? Peut-être aussi qu'Atari a calculé sa marge de bénéfice au minimum... De toute façon, cela ne peut que nous faire du bien, à nous consommateurs, car, ne l'oublions pas, nous sommes des rois: si nous boudons un produit, celui-ci ne se vendra pas et la société qui l'a fabriqué sera en grande difficulté. Ainsi les constructeurs préfèrent-ils parfois offrir à tout le monde la possibilité de s'acheter leurs produits.
3) Je te conseille d'attendre un peu si tu veux revendre ta Super Nintendo. La liste des distributeurs qui ont signé l'accord avec Atari est vraiment impressionnante. On espère donc un maximum de jeux dans le courant de l'année 1994. Mais, pour l'instant, les softs disponibles sont très peu nombreux. Alors, même si Cybermorph semble un très bon investissement, patience et nombre de bits...

Bomboy l'apprenti économiste

O.M. OU CD-ROM?

Salut Bomboy,
Je pourrai bien sûr gonfler ton orgueil et ta fierté (ainsi que tes chevilles) en te disant que ton mag' est génial, que ta rubrique est la meilleure... mais je ne le ferai pas car un nain gonflé, ça fait une boule d'un mètre sur un mètre et c'est pas beau. En plus, j'aime pas les tricheurs, ceux qui fuient constamment le

REDACTION CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
9,11,13, rue du Colonel-Avia,
75754 Paris Cedex 15

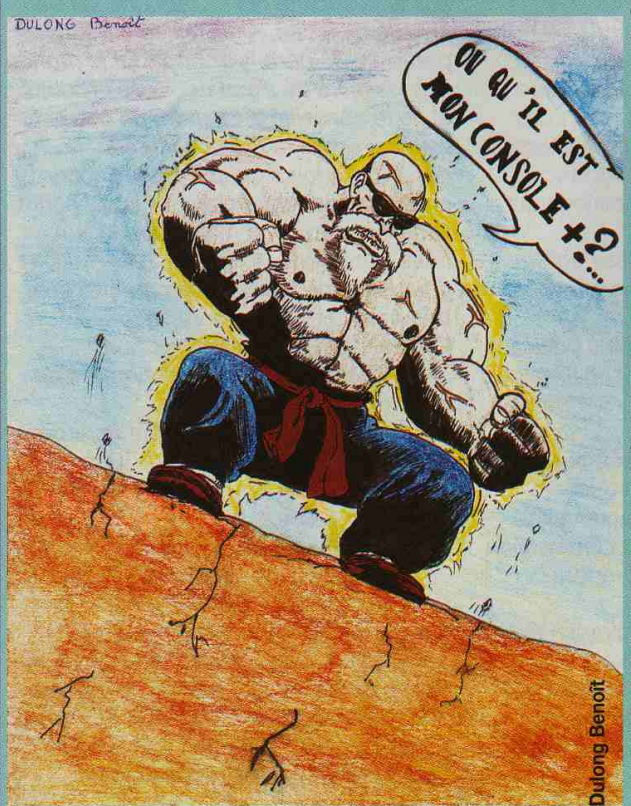
photographe du Trombinoscope.
Maintenant, les questions.
1) J'ai vu récemment une pub à la TV, indiquant la prochaine arrivée de "canal Sega". Quesako?
2) Que penses-tu des Doors et de Jim Morrison?
3) J'ai un problème (mon troll aussi, d'ailleurs), je finis les jeux très rapidement et je n'y reviens que rarement, sauf pour "l'excellentissime" Street Fighter II. Aussi ai-je décidé de m'acheter un bon jeu de plates-formes sur lequel je suis certain de revenir même après l'avoir terminé. Sachant que j'ai une Super Nintendo, peux-tu me conseiller?
4) Le CD-Rom Nintendo, rêve ou réalité?
5) Que penses-tu de l'O.M.?
6) Qu'est devenue la rubrique "Bruits"?
7) Selon toi, où les jeux sont-ils le moins chers (because y'en a pas beaucoup sousous dans la famille)?
8) Que faire des trolls trop affectifs?

Franck,
as Jim Morrison

Mon petit Franck, tu me poses environ huit millions de questions en même temps, c'est bien, mais pour un nain comme moi, cela fait beaucoup.

1) Le canal Sega est en fait une simple pub, originale certes, pour les produits Sega, pour ses jeux sur Mega CD et Megadrive. L'idée est amusante, mon troll est mort de rire.
2) Ce fut un groupe révolutionnaire à son époque. Il a inspiré pas mal de nouveaux groupes, qui existent encore aujourd'hui. Seulement voilà, tu as constaté où mène l'alcool quand on en abuse un peu trop. Pour moi, les Doors seront toujours ouvertes.
3) Hé! coco, t'as fini Addams Family 2, Mario All Stars, ou encore Mr Nutz? Si tu arrives à bout de ces trois merveilles, tu seras digne de recevoir la médaille d'or en chocolat du Bomboy fan club.
4) Il faut maintenant que tout le monde le sache, il n'y aura pas de CD-Rom Nintendo. Pourquoi? Parce que la société se consacre exclusivement au développement de sa 64 bits!
5) L'O.M. est l'équipe de football que je préfère. Il y a parmi ses joueurs le footballeur le plus petit du championnat: Rui Barros, un vieux pote à moi d'ailleurs.
6) La rubrique "Bruits" revient de temps en temps dans le journal. S'il y a quelque chose qui tombe de très important durant le mois et que les pages de "News" sont closes, alors hop! on réouvre la rubrique "Bruits".
7) Je te conseille une chose: feuillette les pages du journal afin de trouver le produit de tes rêves au prix le plus compétitif!
8) Les trolls, quand ils ont moins de six ans, sont très, voire trop affectifs. C'est un problème grave, j'en conviens. Moi, j'ai trouvé un truc infaillible pour que Trollie me fiche la paix: je le sors de chez moi quand il fait jour, ainsi il se transforme en statue et je suis peinard jusqu'à minuit.

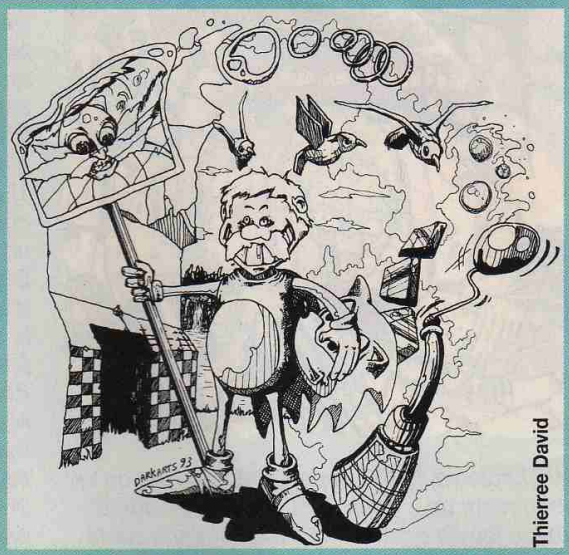
B'O.M. Boy



LE SYNDICAT DES FILLES UNIES NOUS ÉCRIT

Mon petit Bomboyou d'amour [NDB: ah! il n'y a que les filles pour me parler comme cela...], je t'écris pour te poser quelques questions. Cependant, une petite remarque pour commencer: je ne comprends pas pourquoi il n'y a (presque) pas de filles qui écrivent. Vous êtes misogynes ou quoi? J'espère que non, sinon je vais me plaindre au S.D.F.U. (le Syndicat des filles unies). Fermons cette parenthèse et venons-en aux questions.
1) Aimes-tu le troll frit aux petits oignons, farci aux vers de terre-semoule?
2) Ma sœur, qui a dix-sept ans, est complètement mordue de Sonic, Zelda et Mario. Elle voudrait savoir s'il y aura une suite de Zelda sur Super Nintendo et s'il y a aura un Sonic 3 sur Megadrive?
3. Le Mega CD vaut-il vraiment le coup? A quand le CD-Rom sur Super Nintendo?
4. Je trouve que Ze Killer (que j'adore) a une ressemblance frappante avec l'un de mes copains. Sont-ils parents? Il s'appelle Thierry, est-ce que ça lui rappelle quelque chose? Pourquoi les dessins du Killer ne sont-ils pas plus gore?

Marie, l'anti-misogynes



Ah, Marie! Comme ce doux nom sonne harmonieusement à mes oreilles et à celles de Trollie (d'ailleurs, tu as remarqué, ça rime)! Let's go, je réponds à tes questions:
1) je suis désolé de te dire que le troll frit aux petits oignons ne fait pas partie de mes plats favoris: cela rend Trollie trop triste. Par contre, je suis capable d'ingurgiter huit kilos de semoule en une soirée. Je suis peut-être un nain, mais j'ai l'appétit d'un géant, sacrebleu!
2) Je suis bien incapable de te dire si un nouveau Zelda va sortir. Tu sais, Nintendo est très avare d'informations. Par contre, la bonne nouvelle vient de chez Sega, car on annonce de leur côté un Sonic 3 pour le début de l'année 1994, certainement au cours du premier trimestre. Ça va décoiffer un max!
3) Le Mega CD est un excellent complément à la Megadrive. Cependant, pour le même prix, on peut avoir maintenant un Jaguar d'Atari. Si tu veux rester fidèle à Sega, il faut savoir que les très bons jeux sur Mega CD sont assez rares: à la rédaction, on en compte en gros (très gros) quatre. C'est peu, et cela ne justifie pas (encore) l'achat d'un Mega CD! Comme tu peux le lire dans la lettre précédente, le CD-Rom de Nintendo ne sortira pas à cause du projet 64 bits. Attendons la fin de l'année 1995!
4. Ze Killer me répond d'un "non" catégorique de la tête. Cela veut bien dire ce que cela veut dire: il ne connaît pas ce Thierry. Il me dit

UNIVERSAL PLAYER

PLUS DE 400 TITRES
VENTE PAR CORRESPONDANCE :
COUPON OBLIGATOIRE

SUPER NINTENDO US
GENESIS, AMIGA 32 BIT
SEGA CD ROM, 3 DO

61, bd Foch - Place de la Liberté - 57100 THIONVILLE
Téléphone : 82.54.45.78 (de Paris, faire le 16)
aux heures de bureau : de 10h à 12h et de 14h à 18h30

Toutes nos consoles sont garanties 12 mois de tout vice de fabrication, nos jeux sont garantis 3 mois

GENESIS	
Activator	604 F
Awesome Possum	397 F
Barney	362 F
Blades of vengence	344 F
Battle Toads dbl Dragon	380 F
Bouton arcade stick (6)	344 F
Brutal Football	380 F
Belle's Quest	350 F
Championship Soccer	344 F
Chester Cheetah II	368 F
Cliffhanger	380 F
Dracula	380 F
Dragon's fury II	350 F
Dual Turbo Remonte	391 F
Dr Robotnike M.B Mach	380 F
Fido Dido	368 F
Formula 1 Racing	380 F
Fun'n Games	409 F
F15 Strike Eagle II	385 F
Gauntlet	344 F
Genghis Khan II	409 F
Greatest Heavywights	391 F
James Bond III	344 F
Last Action Hero	380 F
Legend of the Ring	380 F
Lethal Enforcers	486 F
Logt Viriwgo	344 F
Mac Donald Land	368 F
Mutant League Hockey	397 F
NFL Joe Montana 94	380 F
Nigel Mansel Racing	380 F
Pink Panther	361 F
Power Plug	290 F
Pugsy	391 F

GENESIS (suite)	
Rale Dravin	350 F
Ren and Stimpy	368 F
Road of the Beast	350 F
Robocop Vs Terminator	409 F
Socks the cat	368 F
Soldiers of fortune	403 F
Son of Chuck	380 F
Sonic Spinball	380 F
Super Bowling	409 F
Super NBA	450 F
Team Player	NC
TMNT 5 Tour Fighter	391 F
Thomas the Tank Engine	368 F
Virtual Riball	344 F
Wayne's World	395 F
Winter Olympics	415 F
Wiz'n'Liz	380 F
Console GENESIS	
2 manettes + 1 jeu	890 F

SUPER NES US	
ABC Mon Night Football	530 F
Actraiser II	474 F
Adaptateur AD 29 News	94 F
Arts of Fighting	550 F
Barbie	530 F
Battletank II	509 F
Biometal	450 F
Crash Dummies	474 F
Championship Lo Soccer	474 F
Championship Pool	474 F
Choplifter III	426 F

SUPER NES US (suite)	
Cliffhanger	474 F
Daffy & Marvin	474 F
Dig & Spike Volley Ball	474 F
Dracula	474 F
Championship Lo Soccer	474 F
Championship Pool	474 F
Choplifter III	426 F
Cliffhanger	474 F
Daffy & Marvin	474 F
Dig & Spike Volley Ball	474 F
Dracula	474 F
Dual Turbo Remonte	474 F
Last Action Hero	474 F
Lester the Unlikely	480 F
Lufia	521 F
Eaninox	462 F
Mickey's Ult Challenge	509 F
NB 17 Show Down	556 F
NHL 94	474 F
Pac Attack	426 F
Paladin's Quest	509 F
PInk Panther	474 F
Play Fighter	530 F
Power Plus	379 F
Putty	520 F
Rex Roman	530 F
Riddick Bowe Boxing	474 F
Robocop Vs Terminator	530 F
Romances KIng Doms III	550 F
Sengoku	474 F
Side Pocket	462 F

SIm Ant	474 F
Soldiers of Fortune	555 F
Spellorrfy	462 F
Sunset Riders	474 F
Super Battleship	462 F
Super Bowling	555 F
Super Ceagars Palace	474 F
Super Empire Strike	492 F
Super FIghter Stick	320 F
Super Nova	462 F

SEGA CD ROM	
AH Thunderstrike	375 F
Cliffhanger	420 F
Dracula	420 F
Dune	420 F
Jeopardy US	420 F
Joe Montana	420 F
Journey to CTR of car	420 F
Last Astion Hero	420 F
Lethal Enforcers	450 F
Microcosm	420 F
Monkey Island	376 F
NFL'S Greatest Team	409 F
Pugsy	420 F
Rage in the Cage	375 F
Shadow of the beast 2	420 F
Sonic	374 F
Son of Shuck	420 F
Terminator	420 F
Terra Stryker Silpeed	375 F
Third World War	420 F
Wheel of Fortune	420 F
Console MG CD + 1 jeu sans manette	1690 F

Coupon de commande à retourner impérativement à UNIVERSAL PLAYER

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Ville: ..... Code Postal : .....

Réglement joint :

- ❒ Chèque bancaire comptant (-8 % de remise)
- ❒ Je paye 40 % d'acompte (-4 % de remise)
- ❒ Contre remboursement (pas de remise)

C+28

Désignation	Quantité	Prix unitaire
(+frais de port : 35 F / jeu)	**Total**	

REDACTION CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
9,11,13, rue du Colonel-Avia,
75754 Paris Cedex 15

aussi que si ce petit gars se fait passer pour lui à l'école devant ses copains, ça va barder! Et que si ses dessins ne sont pas assez gore, il va prendre une photo de la tête de Thierry une fois qu'il lui aura refait le portrait! Crois-moi, il vaut mieux que ton copain se fasse oublier... Conseil de nain, conseil malin!

Bomboy, pas tout à fait, Thierry...

VIDÉOMANIA, QUAND TU NOUS TIENS...

Coucou, Bomboy, le plus doué et le plus sympa des nains (ça fait beaucoup, mais tu ne dois pas t'en lasser). [NDB: tu as entièrement raison...]
Je vais d'abord faire les compliments d'usage: le mag' est génial, les journalistes sympa, très cool (j'ai eu Switch à la hot-line! Ah! super, la hot-line), mais j'aurai un léger reproche: dans un journal si beau et si... épais, on s'étonne, après avoir lu un autre mag', qu'il n'y ait pas au moins une solution complète de jeu! Dommage... Je vais être peu originale et, comme tous ceux qui t'écrivent, je vais te poser (aïe! il va falloir t'accrocher: prends une corde, grimpe dans ton fauteuil et installe-toi bien car cela va être long)... des questions!
1) Je suis une passionnée de jeux (normal, je lis Consoles+) et surtout de belles consoles. Mais les belles consoles (genre Neo Geo, 3DO) coûtent les yeux de la tête. Aurais-tu des informations sur l'éventuelle baisse de prix de ces superbes machines?
2) Je possède, entre autres, une Megadrive (et bientôt une Super Nintendo), une Game Boy (avec Zelda). Il y a peu de temps, j'ai joué chez un loueur de jeux vidéo à Zelda III — A Link to the Past. Et là, ô surprise, mais je ne sais pas si c'est le fait d'avoir joué trop longtemps sur GB, je trouve que les graphismes, l'animation du personnage, et... le reste sont meilleurs sur ma Game Boy que sur la Super Nintendo. Peux-tu m'aider?
3) Ze Killer... hum! je ne sais pas... d'un côté, il faudrait le supprimer (style déplorable), d'un autre côté, avec toutes les nullités genre Crash Dummies, Super Widget, Elfaria... qui sortent, on devrait lui rajouter une page!
Je vais conclure cette lettre (j'entends un soupir de soulagement) avec un petit coup de pub: je vais avoir l'immense honneur d'être abonnée à Consoles+, faites-en autant, c'est génial. C'était un message de la compagnie Consoles+.

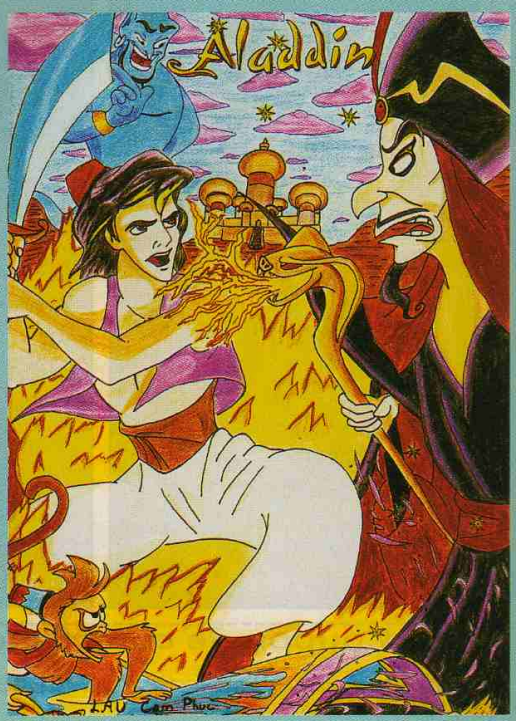
Sainte Vidéomania

Sébastien Noré

Ma très chère sainte, je te remercie de la confiance que tu nous exprimes en t'abonnant à Consoles+. Non seulement tu recevras ton mag tous les mois directement dans ta boîte aux lettres, mais aussi avant tous ceux qui achètent C+ dans les librairies! Bravo!
1) La 3DO, qui est la plus récente machine du marché avec le Jaguar, n'est pas encore annoncée à des prix moins élevés. Je souhaite vraiment de tout mon cœur que cette console soit vendue à un prix plus raisonnable. Rien n'est annoncé non plus du côté de la Neo Geo. Mais tu m'écris en me disant que tu aimes les belles consoles, alors pourquoi ne pas craquer pour le Jaguar d'Atari? C'est une belle bête!
2) Je vais essayer de t'aider. Tu l'as certainement remarqué, l'écran de la Game Boy est tout petit, mais alors tout petit! Il est donc tout à fait normal que l'animation du personnage te paraisse plus rapide et que les graphismes te semblent plus beaux (par exemple, moi, je dois avouer que je suis très beau). Tout cela n'est qu'une impression car je peux te dire que Zelda III sur Super Nintendo est vraiment une merveille. Si tu aimes les jeux d'aventures comme Zelda, je te conseille fortement Secret Of Mana de Square Soft sur Super Nintendo. Là, tu vas voir ce que sont des graphismes détaillés, colorés et soignés. Ça décoiffe!
3) Ze Killer est un homme essentiel dans le bon déroulement de la vie du journal, mais aussi dans l'univers des jeux vidéo. S'il n'était pas là, je me demande bien ce que les éditeurs de jeux sortiraient comme daubes infâmes sur le marché. Avec Consoles+ qui veille aux chandelles, pas question de laisser le marché informatique se faire envahir par des softs à trois sous! D'ailleurs, je ne sais pas quelle mouche a piqué certains éditeurs ce mois-ci, mais il semble qu'il y ait une recrudescence de "daubes". Voilà pourquoi nous avons décidé de passer une page de plus pour Ze Killer! Alors, heureuse?

Bomboy, le nain qui n'a qu'une maxime: "Jeu de nain, jeu de vilain"

P.S.: Comprenne qui pneu, comme dirait Max. Au fait, Noël vient de passer et je n'ai eu aucun dessin en rapport... je lance un concours! Z'êtes prêts? C'est parti! Résultats le mois prochain!



Lau Cam Phuc

Bravo à David Thierree: il gagne l'abonnement du mois! Merci à Benoît, Sébastien, Frédéric, Cam Phuc, et à tous les autres (signez vos œuvres!).

LUDI GAMES ET CONSOLES+ VOUS PRESENTENT LE CONCOURS

AERO THE ACRO-BAT™

Pour jouer, dessinez l'univers du cirque. C'est tout simple... Alors à vos crayons, pinceaux ! Répondez nombreux car les 20 plus beaux dessins gagneront le jeu AERO THE ACRO-BAT sur Super Nintendo, et les 100 suivants recevront un badge. Ultime cadeau.... Le plus beau dessin sera publié dans CONSOLES+ !

LUDI GAMES

CONSOLES+

Les dessins sont à retourn
avant le 7 Février 1994 minu
(cachet de la poste faisant foi) à :
CONSOLES + - CONCOURS
AERO THE ACRO-BAT
9-13 Rue du Colonel Pierre Avi
75754 PARIS CEDEX 15
N'oubliez pas d'inscrire v
coordonnées au dos de votre dessi

Le règlement est déposé à la SCP SIMONIN & CONTY et disponible auprès de la promotion de CONSOLES+

SUR VOS ECRANS

LES SORTIES OFFICIELLES DU MOIS CONSOLES+ A DIT

	Titre du jeu	Editeur	Distributeur	Genre	C+
SNIN	GOOF TROOP:	CAPCOM	NINTENDO FRANCE	AVENTURE	C+25: 90%
	LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE:	TITUS	TITUS	COURSE	C+28: 90%
	SUPER PUTTY:	SYSTEM	BANDAI	ARCADE	75%
	THE LOST VIKING:	INTERPLAY	NINTENDO FRANCE	REFLEXION	C+22: 90%
	YOSHI'S SAFARI:	NINTENDO	NINTENDO FRANCE	TIR	C+28: 84%
MD	TMHT TOURNAMENT FIGHTERS:	KONAMI	SEGA	COMBAT	C+27: 85%
	VIRTUAL PINBALL:	EA	GUILLEMOT INT.	FLIPPER	80%
	WINTER OLYMPICS:	US GOLD	SEGA	SIMULATION SPORTIVE	C+28: 84%
SMS	DESERT SPEEDTRAP starring Road Runner and Wile E. Coyote	SEGA	SEGA	PLATES-FORMES	81%
	THE OTTIFANTS	SEGA	SEGA	PLATES-FORME	C+28: Killer
GB	CHUCK ROCK:	CORE DESIGN	SONY	PLATES-FORME	C+28: 90%
	DRACULA:	PSYGNOSIS	SONY	PLATES-FORMES	75%
	INDIANA JONES ET LA DERNIERE CROISADE:	UBI SOFT	LUDI GAMES	PLATES-FORMES	80%
GG	DRACULA:	PSYGNOSIS	SONY	PLATES-FORMES	75%
	HOOK:	SONY	SEGA	PLATES-FORMES	80%
	LE LIVRE DE LA JUNGLE:	VIRGIN	SEGA	PLATES-FORMES	C+27: 90%
	SONIC CHAOS:	SEGA	SEGA	PLATES-FORMES	C+25: 93%
MEGA CD II	SHERLOCK HOLMES VOL.II	SEGA	SEGA	ENQUETES	75%
	SONIC CD:	SEGA	SEGA	PLATES-FORMES	C+23: 94%
	SILPHEED:	GAME ARTS	SEGA	SHOOT-THEM-UP	C+24: 93%
	THUNDERHAWK:	CORE DESIGN	SEGA	SHOOT-THEM-UP	C+25: 80%
CD32	LIBERATION:	MINDSCAPE	MINDSCAPE	AVENTURE	C+28: 85%
	NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP:	GREMLIN	MINDSCAPE	COURSE	C+28: 75%
	SENSIBLE SOCCER:	SENSIBLE SOFT.	MINDSCAPE	FOOTBALL	C+28: 65%

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION

Numéro Hors Série

Numéro 1

Numéro 2

Numéro 3

Numéro 4

Numéro 5

Numéro 6

Numéro 7

Numéro 8

Numéro 9

Numéro 10

Numéro 11

Numéro 12

Numéro 13

Numéro 14

Numéro 15

Numéro 16

Numéro 17

Numéro 18

Numéro 19

Numéro 20

Numéro 21

Numéro 22

Numéro 23

Numéro 24

Numéro 25

Numéro 26

Numéro 27

RETOURNEZ-NOUS LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CONSOLES +

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX

(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13 rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074) ☐	Numéro 1 (451001) ☐	Numéro 2 (451002) ☐	Numéro 3 (451003) ☐	Numéro 4 (451004) ☐	Numéro 5 (451005) ☐
Numéro 6 (451006) ☐	Numéro 7 (451007) ☐	Numéro 8 (451008) ☐	Numéro 9 (451009) ☐	Numéro 10 (451010) ☐	Numéro 11 (451011) ☐
Numéro 12 (451012) ☐	Numéro 13 (451013) ☐	Numéro 14 (451014) ☐	Numéro 15 (451015) ☐	Numéro 16 (451016) ☐	Numéro 17 (451017) ☐
Numéro 18 (451018) ☐	Numéro 19 (451019) ☐	Numéro 20 (451020) ☐	Numéro 21 (451021) ☐	Numéro 22 (451022) ☐	Numéro 23 (451023) ☐
Numéro 24 (451024) ☐	Numéro 25 (451025) ☐	Numéro 26 (451026) ☐	Numéro 27 (451027) ☐		

Je vous adresse la somme de 32F pour chaque numéro par : Nombre de numéros : .....

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

(Délai d'expédition : 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : ☐☐☐☐☐☐☐ (une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

MUTATION NATION, Neo Geo, 9
MYSTIC QUEST, Game Boy, 23
NASCAR, Game Boy, 7
NAVY SEALS, Nintendo, 2
NBA ALL STAR CHALLENGE, Super Nintendo, 24
NEMESIS II, Game Boy, 3
NES OPEN, Nintendo, 12
NEUTOPIA II, PC Engine, 3
NEW ADVENTURE ISLAND,PCE CD, 12
NEW ZEALAND STORY, Sega, 16
NEXAR, PC Engine CD, 18
NFL FOOTBALL, Game Boy, 15
NFL FOOTBALL, Lynx, 16
NHL HOCKEY 94, Megadrive, 24
NHLPA HOCKEY '93, Megadrive, 14
NIGEL MANSELL F1, Super Famicom, 20
NINJA COMMANDO, Néo Géo, 11
NINJA GAIDEN, Lynx, 2
NINJA GAIDEN, Mega CD, 17
NINJA GAIDEN, Sega, 12
NINJA WARRIORS, Mega CD, 17
NORTH AND SOUTH, Nintendo, 5
OLYMPIC GOLD, Game Gear, 11
OLYMPIC GOLD, Megadrive, 10
OLYMPIC GOLD, Sega, 10
OTHELLO, Game Boy, 6
OUT OF THIS WORLD, Megadrive, 20
OUT RUN EUROPA, Sega, 5
OUT RUN, Game Gear, 6
OUT RUN, Megadrive, 1
OUTLANDER, Megadrive, 18
OUTRUN EUROPA, Game Gear, 16
OVER HAULED MAN 3, PC Engine, 8
OZUMO, Super Famicom, 16
PAC-MAN, Game Boy, 10
PAC-MANIA, Megadrive, 14
PAC-MANIA, Sega, 0
PANG, Game Boy, 22
PAPERBOY 2, Super Nintendo, 13
PAPERBOY, Lynx, 0
PAPERBOY, Megadrive, 7
PARASOL STARS, PC Engine, 0
PARODIUS DA, Super Famicom, 10
PARODIUS, Game Boy, 18
PARODIUS, Nintendo, 20
PARODIUS, PC Engine, 8
PC DENJIN KID 3, PC Engine, 16
PC KID 2, PC Engine, 1
PC KID 3, PC Engine, 20
PC KID ROCKABILLY, PC Engine CD 25
PENGO, Game Gear, 5
PGA TOUR GOLF II, Megadrive, 19
PGA TOUR GOLF, Super Nintendo, 19
PHALANX, Super Famicom, 12
PHANTASY STAR 3, Megadrive, 2
PHELIOS, Megadrive, 10
PIERRE LE CHEF, SNIN, 27
PILOTWINGS, Super Famicom, 0
PINBALL DREAMS, Game Boy, 25
PINBALL JAM, Lynx, 15
PIT-FIGHTER, Megadrive, 6
PIT-FIGHTER, Sega, 19
POPEYE 2, Game Boy, 20
POP'N MAGIC, PC Engine CD, 12
POP'N TWIN BEE, Super Famicom, 18
POPILS, Game Gear, 1
POPULOUS, Game Boy, 20
POPULOUS, Super Nintendo, 13
POPULOUS, Sega, 0
POPULOUS 2, Megadrive, 23
POPULOUS, Super Famicom, 3
POWER BLADE, Nintendo, 4
POWER ELEVEN, PC Engine, 1
POWER FACTOR, Lynx, 19
POWER GATE, PC Engine, 2
POWER LEAGUE, PC Engine, 2
POWERMONGER, Megadrive, 17
POWERMONGER, Super Nintendo, 23
POWER TENNIS, PC Engine, 23
PREDATOR 2, Megadrive, 16
PRINCE OF PERSIA, Game Boy, 7
PRINCE OF PERSIA, Game Gear, 14
PRINCE OF PERSIA, Mega CD, 13
PRINCE OF PERSIA, PC Engine CD, 5
PRINCE OF PERSIA, Sega, 12
PRINCE OF PERSIA, SFC, 12
PRINCE VALIANT, Game Boy, 16
PRO FOOTBALL, Super Famicom, 7
PRO SOCCER, Super Famicom, 3
PROBOTECTOR 2, Nintendo, 18
PROBOTECTOR, Nintendo, 0
PSYCHIC STORM, PC Engine CD, 7
PSYCHIC WORLD, Game Gear, 0
PSYCHO DREAM, Super Famicom, 16
PSYCHO FOX, Sega, 2
PUGGSY, Megadrive, 23
PUSH OVER, Super Nintendo, 18
PUTT AND PUTTER, Game Gear, 5
Q*BERT 3, Super Nintendo US, 16
Q-BERT, Game Boy, 8
QIX, Lynx, 10
QUACKSHOT, Megadrive, 4
R-TYPE 2, Game Boy, 18
R-TYPE, PC Engine CD, 5
R.P.M. RACING, Super Famicom, 9
R-TYPE, Game Boy, 1
RACING SPIRIT, PC Engine, 1
RADAR MISSION, Game Boy, 1
RAGUY, Neo Geo, 2
RAIDEN DENSETSU, SFC, 3
RAIDEN TRAD, Megadrive, 1
RAIDEN, PC Engine, 5
RAINBOW ISLANDS, SMS, 21
RAINBOW ISLANDS, Nintendo, 10
RAMPART, Lynx, 9
RAMPART, Megadrive, 16
RAMPART, Sega, 6
RAMPART, Super Nintendo US, 15
RANGER X, Megadrive, 25
RANMA 1/2, PC Engine CD, 15
RANMA 1/2 NEW, Super Famicom, 18
RANMA, Super Famicom, 15
RASTAN SAGA, Game Gear, 2
RAY X AMBER 2, PC Engine, 1
RAY X AMBER 3, PC Engine CD, 13
RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE, Game Boy, 6
RESCUE RANGERS, Nintendo, 7
REVENGE OF THE GATOR, PINBALL, Game Boy, 0
RINGS OF POWER, Megadrive, 7
RISKY WOODS, Megadrive, 17
ROAD BLASTER, Mega CD, 17
ROAD RASH II, Megadrive, 17
ROAD RASH, Megadrive, 2
ROAD RUNNER, Super Famicom, 16
ROBO ARMY, Neo Geo, 7
ROBO-SQUASH, Lynx, 0
ROBOCOD, Megadrive, 5
ROBOCOP 2, Nintendo, 13
ROBOCOP 3, Super Nintendo, 15
ROBOCOP, Game Boy, 0
ROBOCOP VS TERMINATOR, MD, 27
ROBOTRON 2084, Lynx, 6
ROCKETEER, Super Famicom, 9
ROCKET KNIGHT ADVENTURES, MD, 23
ROD-LAND, Game Boy, 23
ROLLING THUNDER 2, MD japonaise, 5
ROLO TO THE RESCUE, MD, 18
RUN ARK, Megadrive, 4
RUNNING BATTLE, Sega, 6
RUN SABER, Super Nintendo, 25
RUSHING BEAT NOUVELLE VERSION, Super Famicom, 14
RUSHING BEAT, Super Famicom, 7
RYGAR, Lynx, 0
S.T.U.N. RUNNER, Lynx, 6
SAGAIA, Sega, 11
SALAMANDER, PC Engine, 6
SAMOURAI SHODOWN, Neo Geo, 23
SCRAPYARD DOG, Lynx, 3
SECRET OF MANA, SNES, 27
SEGA CHESS, Sega, 6
SENGOKU 2, Neo Geo, 20
SENGOKU, Neo Geo, 1
SENSIBLE SOCCER, Megadrive, 27
SEWER SHARK, Mega CD II, 27
SHADOW DANCER, Sega, 5
SHADOW OF THE BEAST 2, MD, 16
SHADOW OF THE BEAST, Lynx, 14
SHADOW OF THE BEAST, MD, 5
SHADOW OF THE BEAST, PCE CD, 9
SHADOW OF THE BEAST, Sega, 2
SHADOWRUN, Super Nintendo, 25
SHADOW WARRIOR, Megadrive, 1
SHADOW WARRIORS, Game Boy, 12
SHADOWGATE, Nintendo, 1
SHANGHAI, Lynx, 0
SHANGHAI II, Super Nintendo US, 20
SHERLOCK HOLMES, Mega CD II, 24
SHERLOCK HOLMES, PCE CD, 5
SHINING FORCE, Megadrive, 21
SHINING IN THE DARKNESS, MD, 3
SID OF VALIS, Megadrive, 6
SIDE POCKET, Megadrive, 14
SILENT SERVICE, Nintendo, 0
SILPHEED, Mega CD II, 24
SIM CITY, Super Famicom, 2
SIM CITY, Super Nintendo, 25
SIMPSONS, Game Boy, 4
SIMPSONS, Megadrive, 12
SIMPSONS, Nintendo, 4
SIMPSONS, Sega, 14
SKIN'S GAME, Super Nintendo US, 15
SKWEEK, PC Engine, 1
SKY MISSION, Super Famicom, 13
SLIDER, Game Gear, 9
SLIME WORLD, Lynx, 0
SLIME WORLD, Megadrive, 8
SMASH T.V., Nintendo, 6
SMASH TV, Game Gear, 15
SMASH TV, Super Famicom, 8
SNAKE'S REVENGE, Nintendo, 8
SNEAKY SNAKES, Game Boy, 10
SNOW BROS, Game Boy, 2
SOCCER BRAWL, Neo Geo, 7
SOL FEACE, Mega CD, 6
SOLAR JETMAN, Nintendo, 0
SOLDIER BLADE, PC Engine, 12
SONIC 2, Game Gear, 16
SONIC 2, Sega, 16
SONIC BLASTMAN, SFC, 15
SONIC II, Megadrive, 13
SONIC CD, Mega CD, 23
SONIC CHAOS, Sega, 25
SONIC SPINBALL, Megadrive, 25
SOULBLAZER, Super Nintendo US, 15
SPACE GUN, Sega, 13
SPACE INVADERS 91, Megadrive, 4
SPEEDBALL 2, Game Boy, 16
SPEEDBALL II, Megadrive Jap, 5
SPEEDBALL II, Sega, 9
SPEEDY GONZALES, Game Boy, 25
SPIDER-MAN & THE X-MEN, SNES, 17
SPIDERMAN 2, Game Boy, 14
SPIDERMAN VS THE KINGPIN, GG, 14
SPINDIZZY WORLDS, SFC, 14
SPIRIT OF F1, Game Boy, 20
SPLASH LAKE, PC Engine, 2
SPLATTER HOUSE II, Megadrive, 11
SPRIGGAN MARK II, PC Engine CD, 7
SPRIGGAN, PC Engine, 1
STAR PARODIA, PC Engine CD, 9
STAR WARS, Game Boy, 16
STAR WARS, Nintendo, 6
STAR WARS, Sega, 25
STAR WARS, Super Famicom, 15
STARFOX, Super Nintendo US, 19
STEEL EMPIRE, Megadrive, 7
STEEL TALONS, Lynx, 15
STREET FIGHTER II', Megadrive, 24
STREET FIGHTER II', PC Engine, 22
STREET FIGHTER II, SFC, 10
STREET FIGHTER II TURBO, SNIN, 23
STREET SMART, Megadrive, 1
STREETS OF RAGE 2, Megadrive, 15
STREETS OF RAGE, SMS, 21
STREETS OF RAGE, Megadrive, 1
STRIDER 2, Megadrive, 21
STRIDER 2, Sega, 20
STRIDER, Sega, 0
STRIKE GUNNER S.T.G, SFC, 8
SUMMER CHALLENGE, Megadrive, 20
SUNSET RIDERS, Megadrive, 19
SUNSET RIDERS, Super Nintendo, 25
SUPER ADVENTURE ISLAND, SFC, 5
SUPER AIR DIVER, SNIN, 27
SUPER ALESTE, Super Famicom, 8
SUPER BALL 2, Super Famicom, 17
SUPER BASEBALL 2020, MD, 24
SUPER BATTER UP, SNES, 16
SUPER BIKURI, Super Famicom, 16
SUPER BOMBERMAN, SNIN, 22
SUPER CASTLEVANIA IV, SNIN, 12
SUPER CONFLICT, SNES, 20
SUPER CUP SOCCER, SFC, 9
SUPER DOUBLE DRAGON, SNES, 15
SUPER DUNK STAR, SFC, 22
SUPER DUNKSHOT, SFC, 10
SUPER E.D.F., Super Famicom, 3
SUPER F1 CIRCUS, SFC, 13
SUPER F1 CIRCUS 2, SFC, 24
SUPER FANTASY ZONE, MD, 6
SUPER FIRE PRO-WRESTLING, Super Famicom, 6
SUPER FORMATION SOCCER 2, Super Famicom, 22
SUPER FORMATION SOCCER, Super Famicom, 4
SUPER GHOULS'N GHOSTS, Super Famicom, 3
SUPER GOLF, Game Gear, 0
SUPER H.Q., Megadrive, 12
SUPER HUNCHBACK, Game Boy, 19
SUPER HURRICAN, PC Engine, 3
SUPER HYDLIDE, Megadrive, 9
SUPER JAMES POND, Game Boy, 22
SUPER JAMES POND, SNIN, 21
SUPER KICK OFF, Sega, 4
SUPER KICK OFF, Megadrive, 20
SUPER KICK OFF, Super Nintendo, 15
SUPER LONG NOSED GOBLINS, PC Engine, 2
SUPER MARIO ALL STARS, SFC, 23
SUPER MARIO BROS. 3, Nintendo, 3
SUPER MARIO KART, SFC, 14
SUPER MARIO IV, Super Famicom, 7
SUPER MARIOLAND 2, Game Boy, 14
SUPER MARIOLAND, Game Boy, 0
SUPER MONACO GP II, GG, 14
SUPER MONACO GP II, Megadrive, 12
SUPER MONACO GP II, Sega, 11
SUPER OFF ROAD, Game Gear, 17
SUPER OFF ROAD, Megadrive, 10
SUPER OFF ROAD, Nintendo, 0
SUPER OFF ROAD, SNES, 8
SUPER OFF ROAD- THE BAJA, Super Nintendo, 25
SUPER PANG, Super Famicom, 14
SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS, Super Nintendo, 14
SUPER R.C. PRO-AM, Game Boy, 6
SUPER R.TYPE, Super Famicom, 1
SUPER RAIDEN, PC Engine CD, 8
SUPER SIDE KICK, Neo Geo, 18
SUPER SKWEEK, Lynx, 8
SUPER SMASH TV, Megadrive, 16
SUPER SPACE INVADERS, GG, 14
SUPER STAR WARS, SFC, 15
SUPER STRIKE EAGLE, SNES, 20
SUPER SWIV, Super Famicom, 16
SUPER TENNIS, Super Famicom, 2
SUPER TETRIS, Super Famicom, 16
SUPER TURRICAN, Nintendo, 15
SUPER VALIS, Super Famicom, 7
SUPER VOLLEY 2, Super Famicom, 17
SUPER WIDGET, Super Nintendo, 23
SUPER WRESTLE MANIA, SNIN, 13
SUPER WRESTLEMANIA, MD, 18
SUPERMAN, Game Gear, 21
SUPREME COURT BASKETBALL, Megadrive, 11
SWITCHBLADE II, Lynx, 16
SYVALION, Super Famicom, 13
TAITI CUP, Arcade, 21
TALESPIN, Game Boy, 20
TALESPIN, Game Gear, 19
TALESPIN, Megadrive, 17
TALESPIN, Nintendo, 16
TALMIT'S ADVENTURE, Megadrive, 14
TATAKAE GENSHI JIN 2, SFC, 16
TATSUJIN, PC Engine CD, 14
TAZ-MANIA, Megadrive, 11
TAZ -MANIA, Game Boy, 27
TAZ-MANIA, Game Gear, 17
TAZ-MANIA, Sega, 17
TAZ-MANIA, Super Nintendo US, 23
TEAM USA BASKETBALL, MD, 14
TECMO BOWL, Game Boy, 4
TERMINATOR II JUDGMENT DAY, Game Boy, 7
TERMINATOR II JUDGMENT DAY, Nintendo, 7
TERMINATOR, Megadrive, 11
TERMINATOR, Sega, 11
TERMINATOR, Super Nintendo US, 21
TERRA CRESTA II, PC Engine, 17
TERRAFORMING, PC Engine CD, 10
TEST DRIVE II, THE DUEL, MD, 9
THE ADVENTURES OF ROCKY, Super Nintendo US, 23
THE BLUES BROTHERS, GB, 19
THE BLUES BROTHERS, Nintendo, 16
THE BLUES BROTHERS, SFC, 18
THE COOL SPOT ADVENTURE, GB, 19
THE FLINSTONES, Megadrive, 22
THE FLINTSTONES, Nintendo, 13
THE FLINTSTONES, Sega, 7
THE HUMANS, Megadrive, 23
THE LEGEND OF ZELDA, GB, 25
THE MIRACLE, Nintendo, 15
THE SUPER SHINOBI 3, Megadrive, 23
THRASH RALLY, Neo Geo, 6
THUNDER FORCE 3, Megadrive, 0
THUNDER FORCE 4, Megadrive, 13
THUNDER FOX, Megadrive, 1
THUNDERHAWK, Mega CD, 25
THUNDER SPIRIT, Super Famicom, 4
THUNDER STORM FX, Mega CD, 12
TIME CRUISE II, PC Engine, 5
TINY TOON ADVENTURES, NES, 12
TINY TOON, Megadrive, 19
TINY TOON, Super Famicom, 16
TIP OFF, Game Boy, 19
TITUS THE FOX, Game Boy, 23
TKO BOXING, Super Nintendo US, 15
TMHT TOURNAMENT FIGHTERS, Megadrive, 27
TMNT TURTLES IN TIME, SFC, 10
TMNT, Megadrive, 15
TMHT,Nintendo, 8
TMNT, Game Boy, 0
TOILET KIDS, PC Engine, 8
TOKI, Lynx, 7
TOKI, Megadrive, 6
TOM & JERRY, Game Gear, 21
TOM & JERRY, Sega, 13
TOM & JERRY, Super Nintendo US, 20
TOP GUN THE SECOND MISSION, Nintendo, 4
TOP RACER, Super Famicom, 9
TOP RANKING TENNIS, Game Boy, 23
TOTALLY RAD, Nintendo, 9
TRACK MEET, Game Boy, 13
TRACK'N FIELD, Game Boy, 19
TRASH RALLY, Neo Geo, 6
TRAX, Game Boy, 11
TRICKY, PC Engine, 1
TRIVIAL PURSUIT, Sega, 14
TROG, Nintendo, 6
TURBO OUT RUN, Megadrive, 6
TURBO SUB, Lynx, 4
TURTLES II BACK FROM THE SEWERS, Game Boy, 12
TV SPORTS BASKETBALL, PCE, 22
TV SPORTS HOCKEY, PC Engine, 22
TWIN BEE, PC Engine, 7
TWISTED FLIPPER, Megadrive, 13
ULTIMATE CHESS CHALLENGE, Lynx, 10
UNDEADLINE. Megadrive, 5
UNIVERSAL SOLDIER, Game Boy, 19
UNIVERSAL SOLDIERS, Megadrive, 15
VALIS 4, PC Engine CD, 2
VALIS SD, Megadrive, 8
VALIS, PC Engine CD, 9
VALKEN, Super Famicom, 14
VAMPIRE MASTER OF DARKNESS, Game Gear, 21
VAPOR TRAIL, Megadrive, 2
VERYTEX, Megadrive, 0
VICKING CHILD, Lynx, 5
VIEW POINT, Neo Geo, 18
WAGA LAND, Game Gear, 2
WANI WANI WORLD, Megadrive, 7
WARBIRDS, Lynx, 1
WARRIOR OF ROME II, Megadrive, 12
WARRIORS OF THE ETERNAL SUN, Megadrive, 14
WARSONG, Megadrive, 8
WAYNE'S WORLD, SNIN US, 20
WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SAN DIEGO ?, Megadrive, 16
WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO, Megadrive, 10
WIMBLEDON 2, Sega, 22
WIMBLEDON, Game Gear, 14
WIMBLEDON, Sega, 6
WINDS OF THUNDER, PCE CD, 19
WING COMMANDER, SNIN US, 17
WING COMMANDER- SECRET MISSION, Super Nintendo, 25
WINTER CHALLENGE, THE GAMES, Megadrive, 7
WIZ'N LIZ, Megadrive, 25
WOLFCHILD, Mega CD II, 24
WONDER DOG, Mega CD, 15
WONDERBOY III, Game Gear, 9
WONDERBOY V, Megadrive, 3
WONDERBOY, Game Gear, 0
WOODY POP, Game Gear, 5
WORLD CHAMPION,, 9
WORLD HEROES II, Neo Geo, 21
WORLD HEROES, Neo Geo, 14
WORLD HEROES, SFC, 24
WORLD JOCKEY, PC Engine, 3
WRESTLING II, PC Engine, 3
WWF ROYAL RUMBLE, SNIN, 23
WWF SUPERSTARS, Game Boy, 11
X-MEN, Megadrive, 21
XARDION, Super Famicom, 7
XENOPHOBE, Lynx, 0
XYBOTS, Lynx, 7
YOSHI'S COOKIE, Super Nintendo US, 24
ZERO WING, PC Engine CD, 16
ZOMBIES, SNIN, 27
ZOOL, Amiga CD 32, 27
ZOOL, Megadrive, 27

JEUX SERVICE IMPORTS

Après NEVERS ...
Après COSNE ...
MICROLOFT
ouvre le magasin **JS.I**
à MOULINS (03)
99 rue d'allier(près des cours)

Déjà 4 ans 1/2 d'expérience du jeu vidéo
Un seul N° de téléphone : **86 57 37 77**

NEUFS & OCCASIONS
REPRISE - DEPOT VENTE - ECHANGE
LOCATION
Toutes les News en Import US-JAP et européennes.

sur SEGA - NINTENDO - NEC
SNK (NEO-GEO) - PHILIPS (CDI)
KODAK (CD-Photo et pellicules)
COMMODORE (AMIGA & CD-32)
ATARI et PC (softs)

LA 3DO, la JAGUAR en démonstration permanente

petites annonces

VENTES

SUPER NINTENDO

/ds S. Nintendo + Street Fighter 2 + 2 man., px : 90 F. **Guillaume BOUILLETTE, 172, rue des selles, 78670 Villennes-sur-Seine. Tél. : (16-) 39.75.82.33.**

/ds S. Nintendo, tbe + 4 jx : SFII, Bulls VS Blazers + adapt. 29, px : 1 900 F. **Antoine FITTE, 29, quare des Marronniers, 78870 Bailly. él. : (16-1) 30.56.56.55.**

/ds S. Nin + man. + Dyna 1 + Starwing, px : 050 F. **Guillaume RANTZ, 21, rue Nicolas Boieau, La Villeneuve Saint-Martin, 95450 ableiges. Tél. : (16-1) 30.39.27.96.**

/ds S. NES + man. + Sfaturbo, ss. gar., px : 50 F. **Aymeric DEGALDI, 36, rue de Villacoulay, 78140 Vélizy. Tél. : (16-1) 34.65.17.05.**

/ds S. NES + 2 jx : Super Scope + Lemmings, x : 850 F (neuve). **Olivier PIAT, 10, allée des tamines, 83210 La Farlède. Tél. : 94.24.59.65.**

ch. jx S. Nin (US) Mickey, Wrestlemania. **Julien EVERELLI, 46,r ue du Chariot d'Or, 77400 agny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.07.98.95.**

/ds S. US + 2 man., px : 800 F + 1 jeu, px : 00 F. **Fabien PASSETEMPS, 36, sente de la rotte, 78510 Triel. Tél. : (16-1) 39.74.35.80.**

/ds S. Nin. + 4 jx SF2, Turtles..., px : 1 300 F nax. **Thibaud GRAVRAND, Route de Chevelles, 41120 Ouchamps. Tél. : 54.70.34.26.**

/ds S. Nin. + 6 jx : MK, NBA, Basketball, Dragon all 2, px : 1 800 F. **Paul KARSENTI, 15, av. de illars, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.53.74.87.**

/ds S. Nin + 7 jx : Saleste, P. Wings, Castel 4... + niversel, px : 3 000 F. **Thibaut SIBILLE, 95, rue e la Guicharde, 69400 Limas. él. : 74.60.41.37.**

/ds S. Nin + AD 29 + SFII, px : 700 F jx à 200 F. **ric FEVRE, 3, av. des Volubilis, 93220 Gagny. él. : (16-1) 43.88.25.58.**

/ds S. Nintendo + S. Fight II + F. Addams, tbe, ss ar., px : 1 000 F. **Vincent SWIDERSKI, 13, rue e Mareuil, 77860 Quincy-Voisins. Tél. : (16-) 64.63.18.22.**

/ds S. Nes + 2 joy + AD 29 + 2 jx, px : 2 200 F. **icolas QUINTIN, Bât. B2, rés. Le Monfort, 3120 Gardanne. Tél. : 42.65.80.62.**

/ds S. NES US + 2 pads + 10 jx : M. Kombat, atman etc + adapt. 29, px : 2 500 F. **Laurent ISENHARDT, 140, av. Franklin Roosevelt le oosevelt, 83000 Toulon. Tél. : 94.41.79.26.**

/ds S. Nintendo + 2 man. + jx. **Serge LAURENT, illa Champs Tisserand, 01440 Lingeat Viriat. él. : 74.25.33.46 (ap. 19 h).**

. Nin + AD 29 + 2 man. + 5 jx (SF2 ; S. Star Vars), px : 1 900 F. **Benoit SADORGE, 21, quai ndré Citroën, 75015 Paris. Tél. : (16-) 45.75.10.45.**

. Nintendo + 2 man. + adapt. + 8 jx, px : 000 F. **Thierry BURTIN, 2, rue Voisembert, 2130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-) 47.36.94.89.**

/ds S. Nin + 9 jx (Star Wing, Tecmo NBA, Mario art...), px : 2 390 F. **Frédéric CASSE, 8, rue lichel Salles, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-) 46.02.95.49.**

/ds S. Nin + 2 man. + Mario Alls Stars et World + Scope, px : 1 100 F. **Jérôme NUUNEYRAC, 10, ue du Cottage, 91700 Sainte-Geneviève-des-ois. Tél. : (16-1) 60.15.31.94.**

/ds SN + 5 jx + Bozooka + etc... val. : 5 000 F, x : 2 000 F. **Marc BAHON, 114, av. Philippe uguste, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.61.52.**

/ds S. Nintendo + 8 jx (Starwing, Street Fighter II, lario Kart etc), px : 2 500 F. **Eric PEREIRA DE OUSA, Les Chamois Apt. 1258, Le Côteau, 4800 Deauville. Tél. : 31.98.50.21.**

/ds S. Nin + 2 man. + 3 jx (Mario, Kart...), + dapt., px : 1 400 F. **Ludovic DERUFFE, 71, av. ean Baptiste Champeval, 94000 Créteil. él. : (16-1) 42.07.46.04.**

/ds S. Nintendo + 6 jx + joy + emballage et not., x : 2 000 F. **Jeremy DELOURME, 52, av. Natioale, 51100 Reims. Tél. : 26.09.58.70.**

/ds S. Nin + Scope + 2 man. + 6 jx, px : 500 F. **Laurent LEGER, 139, route de Brie, 1800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.18.51.**

Vds S. Nin + 8 jx (Star Fox, Street Pop'n, Lost Vikings, Tecmo...), px : 2 700 F. **Alexandre SPICHT, Petit Chemin de Serres, Quartier Foutrouse Villa la Jeandre, 84200 Carpentras. Tél. : 90.60.93.31.**

Vds S. Nin + 6 jx (SF2 + Best of the B + Un Squadron + Mortal K. + Mario 4 + F Zéro), px : 2 200 F. **Clément DE CASTRO, 43, av. Ronsard, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.09.60.09.**

Vds S. Nintendo + 2 man., vds 7 jx dès 295 F (M. Quest. SF2). **Christophe MATTA, 23, rue des Rosiers, 31850 Beaupuy. Tél. : 61.84.71.54.**

Vds S. Nin. + 2 man. + 4 jx + adapt., px : 1 400 F. **Stéphane CHARRE, 11, rue du Général Leclerc, 77170 Brie-Comte-Robert. Tél. : (16-1) 64.05.53.71.**

Vds Jimmy Connors PTT sur S. Nin., px : 300 F. **Romain KERLEAU, 10, impasse des Fourneau, 25310 Herimoncourt. Tél. : 81.30.94.88.**

Vds S. Nin. + 1 Pad + AD 29 + 9 jx, px : 2 200 F. **Marc FOUQUIGNON, 1, rue Leconte de Lisle, 92320 Châtillon. Tél. : (16-1) 47.35.46.93.**

Vds S. Nin. + SF2 + S. Tennis + man., px : 850 F. **Jocelyn COLLIGNON, 32, rue Louise Labé, 69720 Saint-Bonnet-de-Mure. Tél. : 78.40.74.85.**

Vds S. Nin + 3 jx (Mario 4, Street Fighter 2, P. of Persia) + AD 29, px : 1 990 F. **Ludwig LAIR, Le Plessis Heriot, 10400 Nogent-sur-Seine. Tél. : 25.39.79.43.**

Vds S. Nin + 3 jx (Starwing, Cantona, Starwars) + 2 man. + adapt. px : 1 400 F. **Didier CHEKROUN, 4, rue D. Casanova, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.93.12.43.**

Vds S. Nin + Mario 4 SF2, City Boy, px : 1 700 F ou avec 4 jx, px : 2 000 F. **Jean-Sébastien TAUTH, 41, A. rue Pasteur, 69300 Caluire. Tél. : 78.08.44.92.**

Vds S. Nin + 4 jx, px : 1 600 F, 13 jx S. Nin : de 250 F à 350 F. **Benjamin FROGER, 12, rue de Rochefort, 78660 Gourville. Tél. : (16-1) 30.59.16.61.**

Vds jx sur S. Nin : 300 F ; Sonic Blastman et S. off Road et J & M. **Servann PENNA, 12, rue de la Plaine, 47290 Castelnaud de Gratecambe. Tél. : 53.01.73.59.**

Vds S. Nin. + 2 man. + 2 jx + AD 29, px : 1 100 F. Vds jx. **Olivier PEYTHIEU, 22, rue du Hameau, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.42.12.94.**

Vds S. Nin. + 3 man. + 4 jx (Alien 3, Bubsy...) + adapt., px : 1 800 F à déb. **Théophile GRILLOT, 75, C. Rue du Faubourg Raines, 21000 Dijon. Tél. : 80.43.50.55.**

Vds S. Nin. + 10 jx + 2 man. + adapt. AD 29, px : 2 500 F. **Edouard BOYER, 12, passage Landrieu, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.05.01.13.**

Vds S. Nin. + 5 jx (Dragon Ball Z II), px : 2 500 F ou éch. ctre Néo-Géo + man. + 2 jx. **Valéry BOURGOUIN, 7, clos des Champs, 28400 Margon. Tél. : 37.52.14.74.**

Vds S. Nes + 2 man. + jx (SF II, M. Combat, J. Connors), px : 2 500 F. **Frédéric ROBIN, 1, rue Pierre Loti, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.84.42.01.**

Vds S. Nin. + 2 man. + 4 jx + adapt., px : 2 000 F. St Figther II + Mario Collection. **Nicolas QUASTANA, 8 A. rue de la Papéterie, 91100 Corbeil-Essonne. Tél. : (16-1) 60.88.47.99.**

Vds S. Nes + SF2 : 900 F et 4 jx : 200 F à 350 F. **Fabrice TRENTIN, 6, rue Paul Valéry, 91250 Saint-Germain-les-Corbeil.**

Vds S. Nes + 2 man. + adapt. + 4 jx (Mortal, Bomber, SFII), px : 1 850 F. **Mathieu SOLNON, 68, rue du Bourg, 21000 Dijon. Tél. : 80.30.35.26.**

Vds S. Nin + 2 man. + Mario 4 + SF2 + S. Star Wars + adapt. **Alexandre BRIERE, L'Epinaie Chemin de Nuyet, 72460 Savigné-L'Evêque. Tél. : 43.27.20.93 (ap. 18 h).**

S. Nin + SM B4 + Zelda 3 (US) + STF2 (US) + adapt. univ., px : 1 500 F. **David MEUSNIER, 45, rue de Gerbault, 37530 Saint-Ouen-les-Vignes. Tél. : 47.30.13.76.**

Vds S. Nin + 2 jx (SFII, Zelda III) + 2 man., px : 1 200 F, tbe. **Nicolas BRUSCHI, Rés. Val. Pins, bât. H.12, 13015 Marseille. Tél. : 91.96.06.41.**

Vds S. NES + 3 jx (ST Fighter 2 et S. Mario Kart) + 2 man, px : 900 F à déb. **Elise ABAD, 14, les Chanterelles, 13130 Berre-L'Etang. Tél. : 42.85.48.96.**

Vds S. Nin + Mario World + Star Fox + Soubladder + adapt. univ., px : 1 000 F. **Bertrand AMODEO, 21700 Villebichot. Tél. : 80.61.03.95.**

Vds S. Nin. + jx (DBZI...). **Olivier BAILLY, 151, av. Gabriel Péri, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.94.86.89.**

Vds S. Nin. + 6 jx + adapt. + 2 man, px : 2 500 F. **Maxime LUERE, 247, rue de Cambrai, 59500 Douai. Tél. : 27.91.81.56.**

Vds S. Nin + AD 29 + (Street Figther II ; Starwing ; Zelda III ; Mario), px : 2 300 F. **Sébastien CAUMES, Les Lattes, Quartier Font d'Abeilles, 06850 Saint-Auban. Tél. : 93.60.79.38.**

Vds S. Nin + 7 jx (S. Soccer Contra 3...), + man. SNPRO + Adp., px : 2 500 F. **Loric GUERDAD, 31, square des Sports, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.87.10.90.**

Vds S. Nin + 3 man. + 6 jx (Mortal Kombat et Starwing). **Mikael PEYRE, 19, villa des Frênes, Domaine des Tremblays, 95280 Jouy-le-Moutier. Tél. : (16-1) 34.21.04.82.**

Vds S. Nes tbe + bte neuve + 5 jx + 3 man. City Boy, px : 1 900 F. **Michaël LAYANI, 8, av. des Fougères, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.84.23.69.**

Vds SN + SF2 + 2 M, px : 850 F ou jx seuls Mario Kart : 250 F ; Mario Word : 200 F. **Stéphane VERRECCHIA, 15, rue Groulard, 93150 Le Blanc Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.08.67.**

Vds S. Nes + AD 29 + Hall Star et Mickey px à déb. **Salim BENOTMANE, 24, rue des Champs de l'Essart, 25400 Audincourt. Tél. : 81.37.32.30.**

Vds S. Nin complète + 5 jx (Dragonball ZII ; Starfox...), px : 1 800 F. **Valéry BOURGOUIN, 7 clos des Champs, 28400 Margon. Tél. : 37.52.14.74.**

Vds S. Nes + 3 jx + adapt. univ. ss gar., px : 1 600 F à déb. **Julien VARIN, 3, rue des Œillets, 91600 Savigny/Orge. Tél. : (16-1) 69.05.33.18 (ap. 20 h).**

Vds sur S. Nin. Starwing à 250 F. **Emmanuel BOUTTE, 10, chemin du Pré d'Agon, 42480 La Fouillouse. Tél. : 77.30.15.34.**

Vds S. Nintendo + jx, tbe. **Pierre NOVOTNY, 17, rue d'Estienne d'Orves, 95340 Persan. Tél. : (16-1) 39.37.07.56.**

Vds S. Nin + 2 man. + SF 2 + Joe et Mac + Road Runner + D. Dance, px : 1 290 F. **Karim BIBI, 2, bd Dostoievsky, 67200 Strasbourg-Hautepierre. Tél. : 88.28.44.97.**

Vds S. Nin tbe + 2 man. + adapt. + S. Tennis, px : 900 F. **Ignace JARRIGE, 8, rue des Basses Mathouzines, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : (16-1) 39.64.58.58.**

Vds S. Nin + 8 jx : SF2, Starwing, Sim City, Lemmings : 2 000 F ou sép. **Francis COPPET, 19, av. de l'Orangerie, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.92.96.**

Vds S. Nes + 2 man. + Super Smash TV, px : 750 F. **Sylvain ALBAR, Puech de Ligue, 12200 Toulonjac. Tél. : 65.81.12.00.**

Vds S. Nin. + 2 man + AD 29 + SF II T + Mario IV + Mario Kart + SSOC. **François TIMELLI, 220, rue de Paris, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 43.64.30.89.**

Vds S Nin + Super Soccer + 2 man., px : 800 F. **Christophe BRUN, 1 rue Louis Noiray, 38700 Corenc Montfleury. Tél. : 76.90.46.84.**

Vds S. Nin + 2 man. + 10 jx (Mortal Kombat + Another World...), px : 3 000 F. **Nicolas VIGOUREUX, 25, rue Pierre Miguet, 27750 La Couture Boussey. Tél. : 32.36.79.64.**

Vds S. Nin + 8 jx + 2 pads + 2 adapt., px : 2 000 F. **Georges GONCALVES, 56, rue de la Lechère, 38230 Charvieu. Tél. : 78.32.66.27.**

Vds S. Nin + 3 jx (SF 2, Kick Off ; S. Mario). **Stéphane DUBOIS, 2, allée des Thuyas, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.68.62.80.**

Vds S. Nin + Super Scope : 900 F ou éch. ctre S. Nes ou SFC. **Enee BUSSAC, 6, rue des Cépages, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.30.45.55.**

Vds S. Nin + 3 jx (Kick off, Super, Aleste, SF2) + 2 man., px : 1 200 F. **Franck BERNIER, 8, rue de l'Eglise, Appt. 3, 85160 Saint-Jean-de-Monts. Tél. : 51.58.47.10.**

Vds S. Nin + 7 jx (Star-Fox...), px : 2 400 F. Vds GB + 11 jx, px : 1 800 F. **Aurélien MARTY, 1, rue des 2 Ponts, 24000 Périgueux. Tél. : 53.08.90.72.**

Vds S. Nin + 2 man. + SF2 + AD 29 : 790 F. Vds jx USA : Star Wars : 300 F (Contra III : 250 F). **Philippe LLEWELLYN, 19 bis, rue Sainte-Adelaïde, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 30.21.21.15.**

Vds S. Nes + 2 man (1 Capcom) + 5 jx + Action Replay : 3 000 F à déb. **Bastien LEGRAND, 18, cité Verte, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.63.19.**

Vds S. Nes + 9 jx (Starfox ; SF2 ; Zelda...) + 4 man., px : 2 000 F. **Yann MOLLIER, 5, square la Drionne, 78380 Bougival. Tél. : (16-1) 39.18.41.05 (le soir).**

Vds jx S. Nin (Tiny Toons : 350 F ; EDF : 285 F ; Mario IV : 265 F). **Fabrice ZAMPOLLA, 22, rue Chenoise, 38000 Grenoble. Tél. : 76.44.70.44.**

Vds S. Nes Street Fighter 2, bon état : 200 F à 250 F. **Yannick DUBOIS, 21, rue Anatole France, 71600 Paray-le-Monial. Tél. : 85.81.51.14 (ap. 18 h).**

Vds S. Nin : 800 F ; DBZ2 + SF2T : 375 F ; NEC CG + 7 jx : 1 500 F ; A500 + 12 jx : 1 500 F. **Mathieu MENARD, 7, rue Saint-Paul, 02200 Vauxbuin. Tél. : 23.73.05.13.**

Vds S. Nes + 3 jx (SFII, B. of Best K. off) + AD 29 + 3 man., tbe, px : 1 600 F. **Xavier LEJEUNE, Goujon, 33570 Montagne. Tél. : 57.51.22.38.**

Vds S. Nin + 2 jx + man. ss gar., px : 1 000 F à déb. **Stéphane RUDEWICZ, 12, allée de la Garenne, 36160 Pouligny-Notre-Dame. Tél. : 54.30.12.91.**

Vds S. Nes 2 man. + Bugs Bunny, Starwing, Mortal K, Super Scope. **Henry ASSOULINE, 2, allée des Noisetiers, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.92.42.63.**

Vds Mortal KOMBAT sur S. Nin, tbe à 350 F. **Jérôme ABEL, 11, chemin de la Calêche, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 64.48.75.48.**

Vds S. Nintendo + JB-King + Action Replay + 5 jx (Tiny Toon...), px : 2 600 F. **Régis RAYEZ, 37, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.05.61.14.**

Vds S. Nin + 2 man. + City Boy + S. jx + AD 29, px : 2 500 F. **Loïc BREHAUT, 21, rue Contant, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.02.94.91.**

Vds S. Nintendo + 2 jx (ST. Fighter 2, Mario 4), px : 950 F. **Jérôme BARZUN, 71, rue d'Auvers, 91510 Janville. Tél. : (16-1) 60.82.69.05.**

Vds S. Nin + 9 jx, px : 2 700 F (MK, S Fox, SW), SN + 1 jeu : 700 F ; jeu : 150 F à 290 F. **Nicolas BOUVET, 113, rue Ambroise Paré, 72000 Le Mans. Tél. : 43.23.28.62.**

Vds S. Nin + 2 man. + 4 jx + 2 AD 29, px : 2 000 F. **Boris TRONC, 1, rue José Maria de Hérédia, 77340 Pontault Combault. Tél. : (16-1) 64.40.99.77.**

Vds S. Nin + 6 jx (St Fighter, Star Wing, Mickey BO), px : 2 000 F. **Stéphane KYRE, 11, allée du Loing, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : (16-1) 69.24.33.04.**

Vds S. Nin + STF II + Starwing + 4 man, px : 1 000 F. **Saïd SAIDANI, Rés. le Cézanne, Bât. B3, 13120 Gardanne. Tél. : 42.51.50.85.**

Vds S. Nin + SF2 + Top Gear + Pad Auto Fire + AD 29, px : 1 100 F ss gar. **Nicolas DERYCKE, 1, Le Beau Pré, 60128 Plailly. Tél. : 44.60.39.99.**

Vds S. Nin + 3 jx : Starwing, Road Runner, Mario 4, px : 1 200 F. **Nicolas SELLIER, 101, rue Claude Bernard, 77490 Chelles-les-Coudreaux. Tél. : (16-1) 64.21.64.70.**

Vds S. Nin tbe + SF2 + Contrat + TMNT 4 + Action Replay, px : 1 300 F. **Gérard TSOI, 134, rue Henri Barbusse, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.02.64.**

Vds S. Nintendo + 2 man. + 10 jx (Street Turbo Bubsy etc...), px : 2 500 F. **Vincent HEFFINGER, 26, villa Croix Nivert, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.73.00.33.**

Vds S. Nin + A. W. + AD29 + SF2 + SFOX + Zelda 3, px : 1 750 F. **Raphaël RINCK, 3, allée des Pétunias, 54500 Vandœuvre. Tél. : 83.51.52.53.**

Vds S. Nes + 2 man. + 4 jx (STF2, Alien 3, Starwals, Soulblader), px : 1 600 F. **Guillaume MADELINE, 23, rue Perrot, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.55.52.39.**

Vds S. Nin + 2 Pads + 5 jx, px : 1 700 F. **Thibault LE GONIDEC, rue du Penher, 56240 Le Couregant. Tél. : 97.82.70.11.**

Vds S. Nin + 12 jx : STF2 Turbo, Cast 4..., px : 2 000 F. **Bruno PREDOT, L'Etang du Cygne Gondeville, 16200 Jarnac. Tél. : 45.81.37.63 (de 14 h à 19 h).**

Vds jx S. Nin Turtules in Time : 299 F ou SFII : 299 F. **Quentin BOULAY, 86, rue de la Part-Dieu, 69003 Lyon. Tél. : 78.62.66.23.**

Vds jx sur S. Nin : S. Alest : 490 F ; S. Soccer : 290 F ; Fatal Fury avec adapt. : 470 F. **Nicolas CAUDRON, Le Fayel Boubiers, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.28.96.**

Vds Axelay sur SFC + adapt., px : 300 F. **Pascal CHAP, 1, allée des Peupliers, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.08.08.56.**

Vds jx SFC (BIP-BIP, Mario Paint, Adams Family, Pilot Wing, Super Soccer). **Nicolas DE PALLIERES, 8, av. Sainte-Foy, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.45.08.98.**

Vds Axelay sur S. Nin, px : 250 F ou éch. **Aurélien GARD, 65, rue de Fontanières, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.85.83.60.**

Éch. SFII ou vds : 249 F. Vds Donald GG. **Khaled HADDANA, 3, place des Boulains, 77130 Montereau Faut Yonne. Tél. : (16-1) 64.32.87.26.**

Vds jx S. Nes : Another World, Road Runner, Rival Turf, px : 200 F pce. **Laurent CARRASCO, 6, Mail du Marchais Guesdon, 91080 Courcouronnes. Tél. : (16-1) 60.77.60.36.**

Vds jx S. Nin : Star Wars, Hook, SF2, World Heroes ou éch. **Mathieu MONTAIGNE, Impasse de Nœud, 60250 Mouy. Tél. : 44.26.25.95.**

Vds jx S. Nes : DBZ2 ; Coolspot ; Mortal ; Bubsy ; Aladdin, Starwar. **Hamid CHOUGGAR, 16, rue Gaston Bonnier, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.92.30.85.**

Vds SFC + 6 jx (Mortal-Kombat), val. : 4 000 F ; px : 2 250 F. **Geoffroy PEUDECŒUR, Le Cardinal, 14430 Annebault. Tél. : 31.64.81.96.**

Vds jx SFC de 200 F à 400 F : Axelay ; Human Gpitiny Toon... **Paul DAVIAUD, 15, rue Olivier de Serre, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.36.62.02.**

Vds 25 jx S. Nes + Action Replay + joy Turbo, px à déb. **Antoine VITAUX, 91340 Ollainville. Tél. : (16-1) 64.90.30.68 (ap. 18 h).**

Vds jx S. Nes : Alien 3, Conra 3, Mario Kart, S. Ghouls'n Ghost. **Marc PFITZMANN, Le Chaumet, CH-1261 Borex SUISSE. Tél. : 02.23.67.23.50.**

Vds SF2 Turbo World Heroes Ranma 2, DBall 2, px : 250 F. **Olivier PERRIN, 17, rue Gassendi, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 40.47.67.67 (de 16 h à 18 h sauf W.E.).**

Vds jx S. Nin Starwing, Starwars, S. Mario 4 px : 200 F à 250 F. **José RIBEIRO, 2, rue Falguière, 9400 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.96.73.**

Vds jx S. Nes Mortal Mario All Mr Nutz Bubsy Tiny T., px : 350 F. **Matkias QUILLEVERE, 48, rue Châteaubriand, 45100 Orléans. Tél. : 38.63.69.79.**

Vds jx S. Nin : S. Smash TV, px : 250 F et GB : Gargo-le-Quest, px : 150 F. **Cédric MONIN, 3, rue Nicolas Copernic, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 48.60.57.86.**

Vds jx S. Nin, S. Nes, SFC à bas px, liste sur demande. **Thierry GULBERT, Rés. Santillane, Bât. 1, appt. 3, 33400 Talence. Tél. : 56.04.46.08.**

Vds S. Nin + 7 jx : Eric Cantona + Street Fighter II etc... px : 2 500 F. **Maxime NUNES, 51, rue du Chemin de Fer, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 60.29.92.32.**

Vds Starwing Zelda 3, Saleste, S. Probotector sur S. Nin : 300 F. **Sébastien KERGUEN, 19, av. Watteau, 44120 Vertou. Tél. : 40.34.11.38.**

Vds sur SFC, Street Fighter 2 et AD 29 pour 300 F ou sép. **Jean-Baptiste CHAIGNE, 7, rue de Gentilly, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 42.53.51.08.**

Vds jx S. Nes (US) Road Runner : 200 F et P. of Persia : 200 F ; **Guillaume CAUCHOIX, 41, rue de Marnes, 92410 Ville d'Avray. Tél. : (16-1) 47.01.17.79.**

Vds ou éch. jx SFC ou S. Nes (SFII, S. Mario 4 etc...) + jx A500. **Stéphane BALBIANO, 2, rue du Souvenir, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.20.17.**

Vds jx SFC : F-O, S. Tennis, SF2, SG & GP of P. S. Bla, etc. 2-300 F. **Rodolphe DUSSEAUX, 45, av. des Perdrix, 93370 Montfermeil. Tél. : (16-1) 43.30.09.25.**

Vds jx S. Nes : Mickey, Bart, Out of this World, Mario-Kart. **Yves GUENIAU, 5, rue Théophile Du Chapt, 18000 Bourges. Tél. : 48.70.25.35.**

Vds Néo-Géo + 3 jx et S. Nin. + jx. **Cédric LE TOUX, 79, av. des Chataîgniers, 77280 Othis. Tél. : (16-1) 60.03.18.03.**

Vds jx S. Nin : Another World US : 280 F et Adams Family : 270 F. **Hervé BARBARESI, 129, rue de Saint-Germain, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.40.85.**

Vds sur S. Nin, Itoon, S. Mario 4 et S. Mario Kart : 200 F à 300 F. **Sylvie PAGET, 4, rue de Villelouvette, 91650 Breuillet. Tél. : (16-1) 64.90.09.41.**

Vds S. Nin + 20 jx + Action. + Adpt. + man., programmable, px : 7 000 F. **Michaël VUILLERMOZ, rue de la Malle Poste, 01410 Mijouy. Tél. : 50.41.32.40.**

Vds Street Figther II, px : 100 F à 150 F. **Jérôme GOUARD, 55, rue Lacordaire, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.58.29.73.**

Chez SCORE GAMES achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

LA VIDEO-JEU PASSION

17, rue des Ecoles 75005 PARIS ☎ 36.685.686*+ (24 H/24 - 7 J/7)

OUVERTURE 37, cours Guynemer 60200 COMPIEGNE ☎ 44.20.52.52

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU** 1 adaptateur secteur

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	595 F	399 F
CONSOLE GAME-GEAR (+ 4 Jeux)	795 F	549 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SHINOBI	99 F	MICKEY MOUSE	159 F
STREET OF RAGE	149 F	PRINCE OF PERSIA	189 F
SUPER KICK OFF	149 F	SONIC 2	189 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ASTERIX	269 F	DONALD DUCK 2	269 F
DESERT STRIKE	269 F	FORMULA 1	269 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD) 289 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

AZTEC ADVENTURE	59 F	KICK OFF	89 F
SHINOBI	59 F	TERMINATOR	89 F
TRANSBOT	59 F	TENNIS ACE	99 F
GLOBAL DEFENSE	79 F	MICKEY MOUSE	139 F
GOLDEN AXE	79 F	SONIC	139 F

MEGADRIVE (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + jeu ALTERED BEAST			695 F
CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + jeu SONIC			499 F
MANETTE MEGADRIVE (neuve)	69 F	PRO PAD (transparente)	149 F
GAME-GENIE(neuve)	349 F	ADAPTATEUR JEUX JAPONAIS	49 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ALTERED BEAST	59 F	MEGAGAMES (3 jeux)	199 F
SONIC	79 F	EUROPEAN CLUB SOCCER	249 F
STREET OF RAGE	99 F	DAVIS CUP TENNIS	275 F
F22 INTERCEPTOR	149 F	FATAL FURY	275 F
KID CHAMELEON	149 F	FLASHBACK	275 F
MICKEY MOUSE	149 F	ALADDIN	314 F
TERMINATOR	149 F	MORTAL KOMBAT	349 F
ALIEN III	199 F	STREET FIGHTER 2'	389 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ETERNAL CHAMPION	TEL	SONIC SPINBALL	449 F
FIFA SOCCER	449 F	WINTER OLYMPICS	TEL

MEGA-CD (+ DE 200 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (neuf) 1690 F

CADEAU** 1 montre SCORE GAMES

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ANOTHER WORLD	TEL	JURASSIC PARK	TEL	SILPHEED	449 F
DRACULA	TEL	LETHAL ENFORCES	TEL	SONIC CD	449 F
DUNE	TEL	NIGHT TRAP	TEL	THUNDERHAWK	449 F

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU** 1 sacoche ou 1 loupe

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY (Française)	299 F	199 F

HOUSSE ANTI-CHOC	39 F	LOUPE LIGHT BOY	59 F
GAME-GENIE (neuf)	249 F	ADAPTATEUR SECTEUR	69 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

CASTELVANIA	79 F	MORTAL KOMBAT	175 F
SUPER MARIO LAND 1	139 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F
DUCK TALES	159 F	ZELDA	175 F

NES (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE neuve + 1 Jeu 289 F

SUPER PROMO JEUX US neuf :

ADDAMS FAMILY	99 F	DUCK TALES	99 F
ADAPTATEUR GAME KEY	99 F	SUPER MARIO 3	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

KUNG FU	79 F	RYGAR	79 F
METAL GEAR	79 F	GHOST AND GOBLINS	99 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER-NINTENDO Française neuve :

CONSOLE nue (+ 1 jeu offert)	690 F
CONSOLE + MARIO ALL STARS	990 F
CONSOLE + ALADDIN	990 F
CONSOLE + STREET FIGHTER II TURBO	1090 F
MANETTE d'origine	99 F
ADAPTATEUR SNINT/SFAMICOM/SNES	79 F

SUPER AFFAIRE
Console neuve + 10 Jeux + Superscope
990 F

ou **49 F** avec 1 Jeu acheté ou **GRATUIT** avec 2 Jeux achetés

(+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ADDAMS FAMILY	199 F	MR NUTZ	299 F
PILOT WINGS	199 F	PRINCE OF PERSIA	299 F
ROBOCOP 3	199 F	SUPER PROBOTECTOR	299 F
STREET FIGHTER II	199 F	SUZUKI F1	299 F
ANOTHER WORLD	249 F	ASTERIX	314 F
CASTELVANIA IV	249 F	NIGEL MANSELL	314 F
MARIO ALL STARS	269 F	COOL SPOT	349 F
SIM CITY	269 F	DRAGON BALL Z 2	349 F
SUPER MARIO KART	269 F	JURASSIC PARK	349 F
ZELDA III	269 F	STREET FIGHTER 2 TURBO	349 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ART OF FIGHTING	TEL	FLASHBACK	439 F
DRAGON BALL Z 3	TEL	ALADDIN	449 F
SUPER BOMBERMAN	389 F	F1 POLE POSITION	489 F

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

Offre dans la limite des stocks disponibles.

+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN

(A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

DONT + DE 650 NOUVEAUTES

*(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)

NEO-GEO

CONSOLE **NEO-GEO*** + 1 JEU **1990 F** (+ DE 200 JEUX DISPO.)

Exemple de prix :	NEUF	OCCASION
MAGICIAN LORD	590 F	399 F
FATAL FURY 2	TEL	----------
WORLD HEROE	1490 F	999 F
FATAL FURY SPECIAL	TEL	----------
VIEW POINT	1690 F	----------

NEC

CONSOLE PORTABLE GT TURBO* avec 1 jeu **995 F**
+ 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM) à partir de 99 F

AMIGA CD 32

CONSOLE neuve + 2 Jeux 2490 F

ATARI

CONSOLE LYNX (OCCASION) 349 F

CONSOLE JAGUAR (NEUVE) + 1 JEU 1790 F

3 DO

CONSOLE 3 DO (Version PAL) Disponible TEL
+ 30 JEUX DISPONIBLES
Venez voir les 3 DO en démonstration permanente

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEU OU EN OCCASION POU TOUTES LES CONSOLES

N'HÉSITEZ PAS A NOU LES DEMANDER ...

RC : Paris B 385 215 603

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le 36.685.686*+ (24 H/24 - 7 J/7)

Aurore

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop

Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 Parking Maubert

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez
300 FRS
de Jeux Gratuits

Nous rachetons **vos consoles** ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •LYNX •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos consoles et jeux sur : •N.E.S •MASTER-SYSTEM •NEC

(voir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable) (Echange exclusivement réalisé au magasin)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :

MANDAT LETTRE ❑

CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑

N° | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date expiration : . . / . .

Signature .....

RESULTATS DU CONCOURS CAPCOM

paru dans le numéro de Mars de

CONSOLES +

Gagnants "Docteur WILY" : UNE SUPER MONTRE MURALE CAPCOM

Windman	Mickael Leader	(USA)
Knightman	Daniel Vallee	(Canada)
Yamatoman	Rai Ichikawa	(Japon)
Tomahawkman	Yoshinobu Suda	(Japon)
Centaurman	Kazuki Kidoguchi	(Japon)
Flameman	Noritugu Kurokawa	(Japon)
Plantman	Nobuhiro Hoshino	(Japon)
Blizzardman	Hirofumi Ogawa	(Japon)

Gagnants "Docteur RIGHT" : UN T-SHIRT MEGAMAN

Sawman	Lee Konstantinou	(USA)
Korten	Patrick Nahon	(France)
Cordman	Luc Miron	(Canada)
Artilleryman	David Dunn	(USA)
Shockman	Nathan Campbell	(USA)
Flameman	Pelle Lovholm	(Suisse)
Wolfman	Juson Soule	(USA)
	Shin Kyung Bong	(Corée du Sud)
Ballman	Aron Bundels	(Allemagne)
Lanceman	Pol Santamans Bacart	(Espagne)
Chainman	Nicolas Fels	(Italie)
Virtuoseman	Marco Varga	(Autriche)
Shipman	Katsuki Mugishima	(Japon)
Alo Hameman	Yuichiro Haruyama	(Japon)
Pair Dancerman	Aya Hattori	(Japon)
Ganeshaman	Shunji Terauchi	(Japon)
Whipman	Saori Tsubaki	(Japon)
Puzzleman	Tsuyoshi Shinoda	(Japon)
Mirageman	Tomoaki Hirose	(Japon)
Splasman	Miki Kawawhima	(Japon)

Un grand bravo à notre petit français !!!

MEGADRIVE

Vds ach. jx MD, px : 200 F ou éch. **Marie-Morgane VILAUD-SCHNEE, 6, rue de Poissy, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.59.15.**

Vds MD jap + 1 man. + 7 jx (Sonic 2, Shinobi, SMGP, Popu..), px : 1 800 F. **Fabien BOUGREAU, 235, rue Vercingétorix, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.49.34.**

Vds MD + 2 jx + man. + ss gar. px : 700 F. **Sébastien LANGEOIS, 9, av. du Général de Gaulle, 77130 Montereau. Tél. : (16-1) 64.70.07.21.**

Vds MD + 2 man. + arpo + 3 jx CS Pot Jungle Str Flashback + joy Fantas, px : 1 300 F. **Ludovic MERY, 9, rue Jacques Prévert, appt. 221, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.57.06.18.**

Vds nbx jx MD, px : 10 F à 200 F. **Jean-Michel ROSSI, 120, rue Alphonse Daudet, 13013 Marseille. Tél. : 91.61.16.12.**

Vds MD + 2 man. + 14 jx val. : 6 100 F ; px : 2 000 F. **Nicolas PACHECO, 44, rue de la Cartoucherie, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.91.26.55.**

Vds jx MD Road Rash 2, px : 200 F ; Two Crude Dudes : 100 F etc. **Isabelle EYSSIDIEUX, 9, allée Henri Sellier, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.73.06.88.**

Vds jx MD à moitié prix (Mégalomania, Speedball 2, etc). **Benoît GENEVE, 4, rue des Roses, 57640 Vigy.**

Vds jx MD : 150 F ; SMGP, Mercs EA Ok, Arcus, Stri 1, port NC. **Thierry MOUREY, 34, rue des Champs Creux, 21800 Chevigny-saint-Sauveur. Tél. : 80.46.40.41.**

Vds MD + 9 jx + 2 man, tbe, px à déb. **Julien GASSIER, 78, chemin du Lancier, 13008 Marseille. Tél. : 91.73.68.13.**

Vds 9 jx MD tbe, Toe Jam ou Ont Run : 180 F ; autres : 240 F pce. **Serge VUILLEMIN, 8, rue de Valenciennes, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 40.05.04.39.**

Vds MD + 2 man. + (Ecco), px : 500 F ou vds Flashback : 200 F. **Frédéric NARDOU, 6, square Debussy, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.79.05.**

Vds MD + 2 pads + SR2 Terminator Basket USA, px : 1 100 F. **Denis MICHAULT, 4, av. Vergniaud, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.62.24.19.**

Vds Fatal Fury : 250 F ; Shadow Dancer + aero Blaster + adpt. : 200 F. **Fabrice CROS, 29, rue Arnold Géraux, 93450 Ile-Saint-Denis. Tél. : (16-1) 42.43.62.76.**

Vds Street of Rage 2 sur MD : 215 F. **Jorys BOURGOGNE, Alliancelles, 51250 Sermaize-les-Bains. Tél. : 26.74.02.55.**

Vds MD + 7 jx + 2 man Pro 2 + PC Engine + 18 jx. **Stéphane TRETON, 24, rue des Forges, 53410 Port Brillet. Tél. : 43.68.82.46.**

Vds Street Fighter 2, tbe, px : 250 F sur S. Nintendo. **Guillaume FERRARA, Aux Saulous Bioule, 82800 Negrepelisse. Tél. : 63.64.26.89.**

Vds NES 300 F + jx 100 F pce et jx SNES : SF2, Lemmings : 200 F. **Ryu GASSIN, 18, rue Guillon Verne, 44100 Nantes. Tél. : 40.73.18.18.**

Vds 20 jx MD de 100 à 250 F Another World Atomic Runer... **Valérie CHIPIER, 20, rue Bossuet, 69006 Lyon. Tél. : 78.52.19.42.**

Vds MD + 2 man. + adapt. jap + 12 jx (Alien 3, Europeancs...), px : 2 500 F. **Jean-Charles SIGAUD, 7, rue du Colonel Fabien, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.95.71.30.**

Vds MD + 2 man. (1 Turbo) + 13 jx, px : 3 300 F. **Stéphane MOLINS, 36, rue Richelieu, 59100 Roubaix. Tél. : 20.70.76.61.**

Vds MD + 5 jx (Sonic, Mickey et Donald, Quackshot etc.), px : 1 000 F. **Frédéric CANIVET, 54, rue Parmentier, 76100 Rouen. Tél. : 35.63.11.38.**

Vds MD + 2 man. + 1 Pro 2 + 1 spéc. Avion + 4 jx (Sonic-Alter), px : 780 F. **Rémi MARTINEZ, 44, rue du Maréchal Joffre, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.16.37.61.**

Vds jx jap, px : 100 F pce ; Rambo 3, Ghostbusters etc. **Robert Louis CHAMPION, 13, rue des Rossignols, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 34.14.70.68.**

Vds MD + 2 man. + Menacer + 12 Jx, T2, Sonic 2..., tbe, px : 2 600 F. **Gilles BLANDIN, 21, rés. des Marronniers, 53140 Pré-en-Pail. Tél. : 43.03.19.13.**

Vds 10 jx Mix Sap et Français + Mortal Kombat, px : 2 00 F. **Pascal COUTROT, 20, rue Modigliani, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.54.13.58 (av. 18 h).**

Vds MD + sonic + man origne : 500 F et Wonderboy S : 300 F. **Samuel TOURNOIS-AMBIEHL, 21, rue des Forgerons, 15000 Aurillac. Tél. : 71.48.09.85.**

Vds Kid Chameleon, Pitfighter, Street of Rage : 100 F pce. **Camille JACQUES, 1, rue de Chartres, 28800 Bonneval. Tél. : 37.96.24.00 (ap. 19 h).**

Vds jx MD (SMGP ; S. of Rage etc...) et jx SN (S. Figther 2) : 250 F. **Franck BALLESTER, 4, allée des Hortensias, 69150 Decines Charpi-en-Champ-Blanc. Tél. : 78.49.67.83.**

Vds Street of Rage 2 ; Thunderforce 4, px : 190 F pce. **Freddy VOGT, 26, bis rue du Colombier Lanore, 63200 Riom. Tél. : 73.38.65.82.**

Vds Jx MD : 200 F : Road Ras H II, Fatal Fury, Thunder Force IV. **François ANDRE, 20, rue Emmanuel Sarty, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.38.34.01.**

Vds MD + Arcade Power Stick + 17 jx, px : 2 500 F. **Francis LEROY, 10, bd Gal Ferrie, 94100 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 42.83.73.40 (ap. 19 h).**

Vds 13 jx MD, px : 150 F à 250 F. **Sammy CHAIEB, 96, rue de Villiers, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.65.34.99.**

Vds MD, GG, GB + jx. **Benoît JOLLY, 26, rue du Pont Levis, 91000 Eury. Tél. : (16-1) 60.78.52.41.**

Vds MD + man. + Pro 2 + 8 jx (Sonic, Quack, SR2, K-K, Mickey), px : 1 700 F. **Frédéric RIMETZ, 25, av. Berthollet, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.66.84.86.**

Vds MD + man. + adapt. + 2 jx, px : 4 500 F. **Emeric LEOUX, 6, rue André Leclerc, 78320 Le Mesnil. Tél. : (16-1) 34.61.83.59.**

Vds Jur SSIC Parc + adapt. Spécial : 250 F. **Frédérick HORNEZ, 1 Impasse des Anthemis, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.31.01.81.**

Vds MD complète + 6 jx + man. Tir rapide + adapt. tbe, px : 1 300 F. **Christophe BOUDJENNAH, 25, chemin du Vieux Pavé de Bruyères, 91310 Linas. Tél. : (16-1) 69.01.26.37.**

MD + 6 jx + Pads Megafire + Pro 2, tbe, val. : 3 363 F, px : 1 600 F. **Matthieu GENTY, 12, rue de la Petite Mare, 91530 Sermaise. Tél. : (16-1) 64.59.53.16.**

Vds Jungle Strike (MD) : 300 F tbe. **Mathieu ONDOUL, 36, rue Carnot, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.83.36.09 (ap. 18 h).**

Vds MD + man. + adapt. + 3 jx, px : 550 F. **Gil NETO, 26,rue des Peupliers, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 47.06.96.67.**

Vds Lotus Turbo Challenge Jamais servi, px : 199 F. **Emmanuel REBEYROL, Langeas par Maurens, 24140 Villamblard. Tél. : 53.27.31.51.**

Vds jx MD, px : 100 F à 300 F (Street of Rage II : 280 F), tbe. **Christopher LYNCH, 6, rue de la Fée, 77184 Emerainville. Tél. : (16-1) 64.62.14.32.**

Vds MD : 500 F ; 6 jx : 200 F pce et 2 man. **Kévin BUCHET, 106, rue Maréchal de Lattre de Tassigny, 91700 Sainte-Geneviève. Tél. : (16-1) 60.15.43.65.**

Vds Mortal Kombat : 300 F ; Road Rash 2 : 200 F ; Thunder F4 : 200 F ; **Fabrice ROBERT, 3, route de Roissy, bât. G ; Appart. 26, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 49.63.95.39.**

Vds nbx jx MD, px : 200 F à 300 F. Vds jx NG. **Alexandre KLOTZ, 101, av. de Saxe, 69003 Lyon. Tél. : 78.60.98.60.**

Vds MD + 2 jx Road Rach 2 ; Golden Axe 2 : 900 F. **Johan JUSZCZYK, 28, rue des Tulipes, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : (16-1) 60.02.61.12.**

Vds pour MD Sonic 2, Chakan, Team, Usa Basket B, F-Back, 250 F pce. **Jérôme CRUBILHE, Chez Aurélie RATTE, 2, rue de l'Ancienne Prison, 76000 Rouen. Tél. : 35.70.96.74.**

Vds MD Jap + 1 jeu, px : 425 F. Vds Sonic II ; Street of Rage... **David FRENAY, 6 impasse du Brigantin, 29900 Concarneau. Tél. : 98.97.86.86.**

Vds MD + 15 jx (ST of Rage SMGP), px : 3 000 F ; GG + 35 jx, px : 2 500 F. **Jérôme BORDAS, 45, rue Maurice Coutant, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.70.34.54.**

Vds jx MD (Flashback : 250 F ; F22 : 150 F ; Golden Axe II : 160 F). **Clément LE TETOUR, 43, rue Eugène Pelletan, 94100 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 48.85.00.24.**

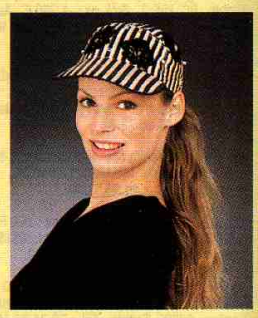
Vds MD + 4 jx (Fire Shark, Pit Fighter...), px : 1 600 F. **Xavier MARION, 1, route de Porchal, 44500 Labaule. Tél. : 40.61.21.99 (ap. 20 h).**

Vds 15 jx MD de 100 F à 200 F ; vds jx SNIN dès 250 F. **Christophe VIALLON, 22, rue de Lesches, 77450 Esbly. Tél. : (16-1) 60.04.46.67.**

DELPHINE ET LES KIDS

RETROUVEZ CONSOLES +, CHAQUE SEMAINE A LA RADIO DANS L'ÉMISSION "DELPHINE ET LES KID'S"

"DELPHINE ET LES KID'S", un rendez-vous hebdomadaire de 30 minutes à ne pas manquer.... avec bien sûr une rubrique jeu vidéo MICRO KID'S, où vous retrouverez le coup de coeur de CONSOLES +, et le jeu caché avec des cartouches de jeux à gagner....



Pour tout savoir sur l'émission...
Pour gagner des tas de cadeaux...
Et même pour pouvoir participer à l'émission, retrouvez DELPHINE sur le:

36 68 17 07

Alors tous à vos téléphones!

DELPHINE ET LES KIDS - LISTE DES FRÉQUENCES

STATION	COUVERTURE	FREQ	JOUR	HEURE
FREQUENCE MISTRAL	SISTERON	99,2	MERC	11H
RADIO DOUCE FRANCE	NICE 102,3	MERC	10H	
RADIO TOUT NOTRE TEMPS	CANNES 103,2	MERC	17H30	
ARGONNE FM	STE MENEHOULD	88,2	MERC	8H30
ARGONNE FM	VOUZIERS	90,3	MERC	8H30
ARGONNE FM	RETHEL 104,1	MERC	8H30	
MÉDIANE FM	ST GIRONS	89,9	MERC	15H
MÉDIANE FM	TARASCON	90,0	MERC	15H
MÉDIANE FM	AX LES THERMES	95,1	MERC	15H
MÉDIANE FM	PAMIERS	97,6	MERC	15H
MÉDIANE FM	FOIX 98,7	MERC	15H	
RADIO MÉDITERRANÉE 11	CARCASSONNE	99,6	MERC	17H15
12 FM	RODEZ 88,1	MERC	7H20	
12 FM	SEVERAC LE CHATEAU	88,1	MERC	7H20
12 FM	STE AFFRIQUE	91,1	MERC	7H20
12 FM	MILLAU 93,5	MERC	7H20	
12 FM	DECAZEVILLE	96,7	MERC	7H20
12 FM	CAMARES	99,9	MERC	7H20
12 FM	VILLEFRANCHE DE ROUERGUE	101,3	MERC	7H20
12 FM	BARAQUEVILLE	102,2	MERC	7H20
12 FM	ESPALION	102,6	MERC	7H20
12 FM	GELMONT SUR RANCE	102,7	MERC	7H20
SOLEIL FM	ST MARTIN DE CRAU	96,3	MERC	11H15
PULSION FM	SUD DU PAYS D'AUGE	88,4	MERC	10H30
PULSION FM	FALAIZE/MÉZIDON	102,0	MERC	10H30
PULSION FM	L'AIGLE/VERNEUIL SUR HAVRE	103,6	MERC	10H30
VIRE FM	VIRE 92,4	MERC	13H	
ROYAN FRÉQUENCE	ROYAN 98,4	MERC	10H30	
ROC FM	ST PIERRE D'OLÉRON	99,8	MERC	10H30
RECTO VERSO	CHATEAUROUX	92,8	MERC	16H
RECTO VERSO	ST AMAND MONTROND	96,1	MERC	16H
RECTO VERSO	BOURGES	98,2	MERC	16H
RADIO HAUTE CORREZE	USSEL 102,0	MERC	11H30	
RADIO CORSE INTERNATIONAL	BASTIA/ILE ROUSSE/ST FLORENT	91,4	MERC	9H30
RADIO CORSE INTERNATIONAL	AJACCIO/PROPRIANO/SARTENE	93,0	MERC	9H30
RADIO CORSE INTERNATIONAL	PORTO VECCHIO	95,0	MERC	9H30
RADIO CORSE INTERNATIONAL	CALVI/GHISONACCIA/SOLENZAR	95,5	MERC	9H30
RADIO CORSE INTERNATIONAL	CORTE/PONTE LECCIEA	97,5	MERC	9H30
RADIO VALLÉE BERGERAC	BERGERAC	96,3	MERC	9H
RADIO VALLÉE VÉZERE	TERRASSON	104,4	MERC	10H
RADIO DE LA JEUNESSE EUROPÉNNE	VAUNAVEYS	104,8	MERC	10H
ACIDE RADIO DES 3 VALLÉES	DREUX 95,7	SAM	12H	
INTENSITÉ	CHATEAUDUN	103,8	MERC	11H
RADIO CAROLINE ST MALO	CROZON96,0	MERC	17H	
RADIOCÉAN	MOELAN SUR MER	90,7	MERC	11H
RADIO PARADIS MORLAIX	LANDIVISIAU	88,6	MERC	9H30
RADIO PARADIS MORLAIX	MORLAIX	101,2	MERC	9H30
RADIO BEAUCAIRE	BEAUCAIRE	97,0	MERC	17H30
RADIO PAYS DE LUCHON	LUCHON 98,7	MERC	8H30	
RADIO PAYS DE LUCHON	RÉGION COMMINGES/VAL D'ARAN	100,3	MERC	8H30
RADIO PAYS DE LUCHON	LUCHON 104,0	MERC	8H30	
RADIO DE LA SAVE	LÉVIGNAC	102,8	MERC	14H
RADIO 9	ST SEURIN L'ISLE	95,9	MERC	15H

STATION	COUVERTURE	FREQ	JOUR	HEURE
RADIO CAROLINE	RENNES 90,8	MERC	?	
RADIO MÉLUSINE GALAXIE	FOUGERES	89,3	MERC	18H
RADIO 35 PREMIERE	MONTAUBAN	105,0	MERC	15H
PAYS FM	ROANNE 89,4	MERC	10H30	
RADIO ROANNE FM	ROANNE 91,9	MERC	15H	
RADIO FM 43	YSSINGEAUX	94,1	MERC	10H30
RADIO BEAUSOLEIL	CHATEAUBRIAND	91,6	MERC	16H30
RADIO BEAUSOLEIL	ANCENIS 100,3	MERC	16H30	
RADIO HIC	CHOLET 99,6	MERC	10H30	
RADIO SAUMUR	SAUMUR	95,8	MERC	14H30
RADIO MANCHE	AVRANCHES	90,5	MERC	MATIN
RADIO MANCHE	CHERBOURG	93,4	MERC	MATIN
RADIO MANCHE	ST LO 100,2	MERC	MATIN	
RADIO MANCHE	COUTANCES	104,4	MERC	MATIN
RADIO MANCHE	GRANVILLE	106,2	MERC	MATIN
RADIO PROFIL	ST JAMES	98,8	MERC	16H
RADIOVALLÉE DU BLAVET	PONTIVY	100,0	MERC	8H30
RPL RADIO	PELTRE 101,1	MERC	10H	
CANAL SAMBRE	AULNOYE AYMERIES	89,8	MERC	16H
FMC RADIO CREIL-COMPIEGNE	CREIL 101,3	MERC	11H30	
FMC RADIO CREIL-COMPIEGNE	COMPIEGNE	102,1	MERC	11H30
NORMANDIE FM	ALENCON	90,0	MERC	10H13
RADIO MISTRAL	ARRAS 89,4	MERC	9H	
RADIO CALAISIS	CALAIS 88,0	MERC	9H	
ARTESAI FM	CALONNE RICQUART	92,8	MERC	12H30
TLT/OPALIS FM	LE TOUQUET/BERK/MONTREUIL	87,9		
TLT/OPALIS FM	BOULOGNE SUR MER	92,0		
TLT/OPALIS FM	HESDAIN 104,4			
BRUAYSIS FM	BRUAY LA BUISSIERE	99,2	MERC	12H45
MÉLODIE FM	PAU 90,2	MERC	11H30	
MÉLODIE FM	OLORON 97,3	MERC	11H30	
RADIO BAYONNE	BAYONNE	97,7	MERC	14H
RADIO ORTHEZ 2001	ORTHEZ 103,3	MERC	10H	
RADIO ANGLET FM	ANGLET 99,0	MERC	9H30	
BAROUSSE FM	LOURES 93,2	MERC	11H	
RADIO SUD MORVAN	AUTUN 93,5	MERC	14H	
YFM	RAMBOUILLET	88,0	MERC	11H30
YFM	MANTES/LES MUREAUX/HOUDAN	88,4	MERC	11H30
YFM	VERSAILLES/POISSY	101,7	MERC	11H30
RADIO PICARDIE LITTORAL	CAYEUX SUR MER	91,6	MERC	17H06
FM 91	GRAULHET	91,3	MERC	11H30
FRÉQUENCE 82	MONTAUBAN	93,5	MARD	10H30
RADIO STE MAXIME	STE MAXIME	89,1	MERC	11H
PULSAR	POITIERS	95,9	MERC	18H02
SAINT JUNIEN FM	CHARENTE	88,6	MERC	13H30
SAINT JUNIEN FM	ST JUNIEN	94,5	MERC	13H30
SAINT JUNIEN FM	LIMOGES	98,2	MERC	13H30
RADIO BASSE MARCHE	MÉZIERES SUR ISSOIRE	94,8	MERC	11H
RADIO VALLÉE VOSGES	ÉPINAL 100,9	DIMAN	12H	
RTFM	MIGENNES	94,5	MERC	8H30
SWEET FM	ESSONNE	88,7	DIMAN	8H30
SWEET FM	ESSONNE	99,3	DIMAN	8H30
RADIO ENGHIEN ILE DE FRANCE	ILE DE FRANCE	98	MERC	10H

petites annonces

PC ENGINE

Vds ou éch. duo, carte CD, super CD Sur NEC. **AZOUZ, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.59.74**

Vds supergrafx + 7 jx px : 1 600 F port compris. **Jean DOMENET, 6, quai de l'Adour, rés. la Chatelaine, 65000 Tarbes. Tél. : 62.51.30.61**

Vds NEC 8 jx (S. Darius, Hurricane, CD Légion, Final Blaster px : 300 F. **Christophe GUGELOT, 14, place Léon Blum, 62240 Desvres.**

Vds PC kid 3, PC Denjin, Bomberman 93, Pang CD px : 250 F pce. **Matthieu HUFTIER, 4A, rue des Ramoniers, 59310 Coutiches. Tél. : 20.84.74.58**

Vds Coregrafx + Quint + 2 man. + 6 jx (FM Tennis, PC kid 2, Frc) px : 1 250 F. **Aurélien BESSOU, 1, impasse des Sœurs, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.93.88.67**

Vds NEC Marchen Maze Al Dynes, PC Cyborg, G And G. px : 200 F. **Gérard DUBOULOZ, 5, rue Charles Duport, 92270 Bois-Colombes. Tél. : (16-1) 47.85.72.92**

Vds ou éch. supergrafx + jx ach. jx S-NES + Coleco. **François ISNARD, Villeneuve, 86300 Chauvigny. Tél. : 49.56.07.08**

Vds SGX + 6 jx (GNG, 1941...) px : 800 F. **Yves BERTRAND, 39, rue Jean Jaurès, 03150 Varennes-sur-Allier. Tél. : 70.45.29.90**

Vds NEC (SGX) + 7 jx px : 1 000 F vds MD + 6 jx px : 1 200 F. **Maxime GUYOT, 20, montée de Verdun, 69160 Tassin. Tél. : 78.34.38.16**

Vds PC Engine + jx + Quint + 2 man. (tbe). **Guillaume MAIRESSE, 104, rue de la Convention, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 44.26.45.25**

Vds GT tbe px : 1 200 F, jx NEC 100 F Aliens SNS 400 F. **Emmanuel REYMOND, 72, av. du Jura, 01210 Ferney. Tél. : 50.40.46.49**

jx NEC CD Snin + 3 jx MD + jx GB + 2 jx GT. **Dominique MONATTE, 64, av. de la République, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.98.88**

Vds supergrafx + jx px : 1 500 F Fr ou éch. contre PC engine GT + transfo. **Stéphane FITOUSSI, 16, av. Karl Marx, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.31.30.23**

Vds NEC GT + 4 jx (Aéroblaster FMT) tbe peu servie px : 1 600 F ou éch. contre Lynx. **John MENETTE, 26, rue François Villon, 54630 Richardménil. Tél. : 83.25.68.90**

PC engine + Quint + 3 joys px : 690 F ou éch. ctre 1 jeu Néo-Géo. **Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Prot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24**

Vds turbo et 5 jx (Bombes man...) px : 1 500 F. **Ronan JULLICH, 26, av. du Val, 14610 Thaon. Tél. : 31.80.02.56**

Vds Coregrafx + Cdrom + man. + 4 jx px : 1 500 F. **Romain DURIS, 6, rue de la Marbellier, 37300 Joue-les-Tours. Tél. : 47.53.72.52**

GT + 9 jx (SF2' + Jackie Chan + Thin Bee...) px : 2 000 F. **Sébastien BLANQUART, 2, allée des Coqueleux, 59910 Bondues. Tél. : 20.46.95.33**

Vds NEC turbo GT + 3 jx px : 1 300 F. **Alexandre BORRAS, 24, rue Roger François, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.96.19.28 ap. 17 h)**

Vds NEC GT + 6 jx (Raiden, ADV Island) + adapt. sect. : 2 000 F. **Frédéric FARGES, 58, rue de la Convention, 93230 Romainville. Tél. : (16-1) 48.44.76.68**

Vds PC engine GT + SF II' jx + alimentation. **Gaëtan BEN BOUZIANE, 9, rue Michel-Ange, 94380 Bonneuil. Tél. : (16-1) 49.80.97.49**

Vds NEC PC Engine + 5 jx (PC Kid, Cyber Core etc...) px : 800 F. **Olivier BENAIM, 72, av. de Verdun, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.94.42.80**

Vds Core Grafx + 4 jx + adapt. secteur + man. px : 400 F. **Benjamin HEYMAN, 18, av. des Sources, 84000 Avignon. Tél. : 90.82.63.17**

Vds NEC + jx + Pad : 400 F. **Matthieu HUFTIER, 4, A, rue des Ramoniers, 59310 Coutiches. Tél. : 20.84.74.58**

Vds sur NEC super Long Nosed Goblin, Batman, SSS,... px : 100 F. **Antoine PORTALIER, 16, av. Général de Gaulle, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 39.58.91.54**

Vds super Grafx + 4 jx tbe 700 F port compris. **Kamille BARBARY, Le Vougelas, 26600 Mercurol. Tél. : 75.07.48.04**

Vds PC engine Core Grafx + 2 jx + 2 man. + adapt. 5 joueurs px : 700 F. **Christopher LAUDET, 61, rue du Chardonneret, 14000 Caen. Tél. : 31.74.12.44**

Vds NEC GT + 2 jx (Cyber Core, Water Bomb) px : 1 400 F. **François THIERRY, 116, av. Jeanne d'Arc, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.68.17.99**

SEGA

Vds 9 jx SMS 100 F pce ou 800 F le lot. **Cédric DEWILDE, 49, rue Jules Valles, 76610 Le Havre-Caucriauville. Tél. : 35.47.20.37**

Vds SMS + man. + pist. + 4 jx px : 500 F. **Sébastien DEITSCH, 14, rue de la Madeleine, Belleau. Tél. : 83.31.50.77**

Vds SMS 2 + man. + jx Sonic 2 + Alex px : 400 F. **Fabien PROTEAU, Le Tail de Surin, 79220 Champdeniers. Tél. : 49.04.03.09**

Vds SMS + 7 jx (Sonic, Xenon II...) + man. px : 1 200 F. **Damien GAGNIERE, 16, rue de la Planète, 42130 Boen. Tél. : 77.97.36.95 (ap. 19 h)**

Vds SMS II + 6 jx (Sonic 2, Lemmings) + 1 man px : 800 F. **Raphaël LEROUX, 65, rue Duguay-Trouin, 22590 Pordic. Tél. : 96.79.48.60**

Vds jx W. Soccer, Choplifter px : 150 F pce. **Joël CAVATORTA, Chemin de Rastel, 13510 Egvilles. Tél. : 42.92.33.04**

Vds SMS + man. + pist. + 10 jx. **Stéphane MAUGER, 1, rue Georges Courteline, 77410 Claye-Souilly. Tél. : (16-1) 60.26.39.61**

Vds SMS 1 + 2 man. neuves + pist. px : 250 F + 11 jx de 80 à 120 F. **Gaël SIZAIRE, 50, rue Damrémont, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.55.42.99**

Vds SMS px : 450 F + 2 jx vds 2 jx à 320 F. **Jérémie VITA, bât. : SD 4, 13500 Martigues. Tél. : 42.49.24.16**

Vds MS II + 7 jx : Moonwalker, Shinobi, World GP px : 700 F. **Anthony DAVI, 62, rue du Docteur Casati, 63170 Aubière. Tél. : 73.27.53.34**

Vds SMS II (Mickey R-Type Shinobi) px : 150 F. **Thomas DEGA, 42, av. Georges Pompidou, 19100 Brive. Tél. : 55.23.42.84**

Vds SMS 2 + 1 jeu + man. px : 400 F à déb. **Damien ROVERSELLI, 11, rue de Bel-Air, 41000 Blois. Tél. : 54.42.44.45 (ap. 16 h 30)**

Vds SMS à bon prix. **Florent SCHEIDGEN, 48, rue des Roses, 66140 Canet-Plage. Tél. : 68.80.32.43**

Vds MS II + 3 jx (Terminator, Alien 3 Gouls'n Ghost) px : 550 F. **Cyril POURRIER, 12, le Pré Lacour, 38720 St-Hilaire-du-Touvet. Tél. : 76.08.30.74**

Vds MS 2 + 2 man. + Alex Kidd + Wonder Boy + Indiana Jones. **Nicolas GRASLAND, Le Mares, 35310 Mordelles. Tél. : 99.60.45.31**

Vds MS + 3 jx (dick tracy, super Tennis, World GP, px : 50 F ou éch. contre MD + 1 jeu. **Romain ROSENFELD, 7, rue de la Grenouillère, Spuis, 45480 Chaussy. Tél. : 38.39.30.74**

Vds SMS + 15 jx de 100 à 200 F + 2 man. **Charles PERNIN, 12, rue Chanzy, 62000 Arras. Tél. : 21.23.55.41**

Vds jx MS : Mortal combat, Sonic 1 et 2, Wonderboy 3, Astérix... **Christophe PEREIRA, 6, impasse St-Sulpice, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.49.68.20**

Vds SMS av. Alex Kid + GG + 2 jx + adapt. + loupe + sac. px :1 000 F. **Georges LAGARDE, 11, rue de Touraine, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.38.77.48**

Vds MS + 6 jx (Mercs, Spiderman...) + 2 man. px : 600 F. **Mathieu CAYE, 39, av. d'Austerlitz, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.08.82.12**

Vds jx SMS : Black Belt, Fantazy Zone... 90 F pce. **Nicolas CHANTEGRET, 342, rue Bel Air, 69270 Rochetaillée-sur-Saone. Tél. : 78.22.40.06**

Vds SMS II + 5 jx + 1 man. px : 900 F val. : 1 500 F. **Pierre NOEL, 10, rue Victor Hugo, 69270 Fontaines-Saône. Tél. : 78.22.75.64**

Vds SMS 2 + 4 jx (Donald, SMGP), tbe, 500 F. **Aymeric GUERIN, 5, bd Clémenceau, 30400 Villeneuve-les-Avignon.**

Vds 15 jx SMs maxi 100 F pce 3 jx MD 150 F pce. **Christophe BECAVIN, 26, rue Montgolfier, 78360 Montesson. Tél. : (16-1) 39.13.57.27**

Vds jx MS : The Ninja, Secret Command, Space Harrier, px : 100 F pce. **Daniel BRANDA, 6, rue Pierre Auguste Valesin, 06000 Nice. Tél. : 93.96.67.68**

Vds jx MS (Fantasy Star, Dhawk Moonwalker, B. Belt...) 100 à 150 F. **Stéphane BOUTET, 168, rue de Javel, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.42.37.47**

Vds SMS 2 + 3 jx sans man. 200 F. **Ludovic RENZI, 2, impasse Marcel Pagnol, 69960 Corbas. Tél. : 72.51.45.44**

Vds SMS + 2 man. + 5 jx px : 900 F tbe. **Sébastien HALBY, Collège du Cèdre, 9, rue Henri Dunant, 78110 Le Vesinet. Tél. : (16-1) 39.52.47.24**

Vds MS + 19 jx px : 1 800 F ou jx 50 à 100 F. **Frédéric AFONSO, 3, allée des Narcisses, 78310 Maurepas. Tél. : 30.69.92.13**

Vds SMs + 3 jx + 2 man. + consol. Stick px : 1 100 F. **Cédric MAIGRE, Les Vigneres, nº 2 du Pays Catalan, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.53.11.92**

NES

Vds S. Ghouls'n Ghosts 200 F ou éch. ctre Star Wing. **Günther FRAAS, 33, rue des Graviers, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.12.19.07**

Vds Street Fighter 2 sur SNES 280 F. **Mickaël DENOS, La Croix du Bignon, 72230 Monce-en-Belin. Tél. : 43.42.55.59**

Vds 5 jx NES Tiny px : 800 F ou sép. **Thomas BERGER, 7, rue des Sources La Chapelle Reanville, 27950 St-Marcel. Tél. : 32.52.46.21**

Vds NES + 38 jx 1 100 F ou 150 F le jeu. **Florent SEGURA, 11, Larris Mauves, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.31.05.64 (ap. 17 h)**

Vds NES + pist. + 2 man. + 5 jx px : 1 000 F à déb. **Yann BERNET, 77, rue de Toulouse, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.20.17**

Vds NES + 2 man. + 4 jx (TMHT, Topgun 2, SM3). **Fabrice LEMESLE, 12, rue des Solitaires, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.00.57.81**

Vds S. Mario I, II et III + Duck Hunt + pist. (sur NES) px : 450 F. **Vincent LASCAUX, 17, av. du Colonel Bonnet, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.88.75.21**

Vds S. Nintendo + adapt. universel + 3 jx à 1 000 F. **Christophe GAL, 18, rue Eugénie L'Horizon, Bât. : A1, 83400 Hyères. Tél. : 94.35.65.37**

Vds jx NES (MM3, W & W3...) max. 1 50 F + Joypadnis-S 50 F. **Yann CHEVALIER, Loinces, 45210 La Selle-sur-le Bied. Tél. : 38.87.31.53 (ap. 18 h)**

Vds NES + 1 jeu pxà déb. **Nadia TAYEBI, 13, place du Maréchal Leclerc, 91260 Juvisy-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.21.16.22 (ap. de 17 h à 20 h)**

Vds Wizards & Warriors 3 ou éch. contre Stars Wars (250 F). **Vincent POULIER, Le Bourg, 87800 La Meyze. Tél. : 55.00.70.05**

Vds NES + 2 man. + Pist. + 8 jx px : 800 F. **Benjamin KALAMIAN, 47 bis, rue du Pilat, 42400 St-Chamond. Tél. : 77.29.10.47**

Vds Final Fight 2. Vds MD + 5 jx px : 1 300 F FF2 315 F. **Frédéric VILAY, 69, rue Lieutenant Lebrun, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.30.29.48**

Vds nbx jx NES et SMS. **Mickaël DEBRAY, 50, rte de Lannion, 22710 Penvenan. Tél. : 96.92.69.79**

Vds GB + 4 jx + Light Boy + câble Link px : 650 F à déb. **Thierry CALDERON, 4, rue de la Tramonian, 66430 Bompas. Tél. : 68.63.11.50**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Consoles + nº 28

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

MACHINES :

☐ PC Engine

☐ Megadrive

☐ Sega

☐ NES

☐ Game Boy

☐ Lynx

☐ Divers

*** Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées.**

Vds NES + 5 jx (Tic et Tac + Mario 1 + Duck Hunt...) px : 1 000 F. **Philippe TORLOTING, 3A, impasse du Château, 57730 Petit Ebersviller. Tél. : 87.92.75.07**

Vds jx NES : Shadow Warriors 200 F SMB 1 100 F les 2 280 F. **Christophe CHAPPUIS, La Motte-en-Bauges « Les Dalphins », 73340 Lescheraines. Tél. : 79.63.30.17**

Vds jx NES S. Mario 1, 2, 3 Batman, Simpson avec boîte 150 F pce. **Patrick LELIEUR, 292, rue Solférino, 59000 Lille. Tél. : 20.52.33.66**

Vds NES + 2 man. + pist. + 6 jx S. Mario 3 world Cup super Mario-Duck-Hunt off Road + Turtles 1 px : 1 200 F. **Sébastien COUTRE, Sous-les-Quesnes, 76390 Haudricourt. Tél. : 35.94.62.35**

Vds jx NES Zelda 110 F TMHT 50 F Gauntlet II 150 F Wizard & Warriors 90 F Simon's Quest 110 F etc. **Gérald VANDROTH, 234, ter la Ville, 44720 St-Joachim. Tél. : 44.88.48.64**

Vds NES + 2 man. + 7 jx (SMB, Mégaman 3...) px : 1 700 F. **Sylvain BARRE, 43, rue de la Liberté, 17230 Villedoux. Tél. : 46.01.42.69 (ap. 18 h)**

Vds NES + 15 jx + 2 man.. + 1 joys. **Olivier SACOTTE, 150, rue de la Pagère, 69500 Bron. Tél. : 78.26.97.77**

Vds NES + 2 man. 350 F, 4 jx 180 F pce G. Génie 200 F, Pis. 100 F SMB 1 + D. Hunt px : 150 F. **Thibault DE ST-MARTIN, 74, rue Jouffroy, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 46.22.64.13**

Vds jx NES 50 à 190 F Top Gun, Tiger Heli etc. **Kenny DESSEAUX, 116, rue Joseph HENTGES, 59250 Halluin. Tél. : 20.94.02.82**

Vds NES + 6 jx : TMHT, Kick off px : 900 F. **Michaël MULTEAU, 3, av. des Anciens Combattants d'A.F.N., 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.84.63.07**

Vds jx NES : SMB 1,2 et 3 px : 50 F pce. **Florian BLETTERIE, 5, rés. la Fontaine, 91480 Quincy-sous-Senart. Tél. : (16-1) 69.00.67.79**

Vds NES px : 150 F + jx 100 F + Zapper px : 50 F. **Yves CHAHRI, 14, rue Corneille Theunissen, 59410 Anzin. Tél. : 27.42.67.70**

Vds NES + 4 jx + piste + NES Advan. 1 200 F. **Julien MAJOU, 13, cours Pasteur, 17410 St-Martin-de-Ré. Tél. : 46.09.15.78**

Vds nbx jx NES tbe + not. px : 150 à 250 F. **Olivier CROISIER, 77, rue de la Polle, 50100 Cherbourg. Tél. : 33.93.38.98 (ap. 18 h 15)**

Vds NES + 2 man. + 20 jx px : 1 690 F. **Sébastien BRUN, 190, rue du Rouet, 13008 Marseille. Tél. : 91.80.59.49**

Vds NES + pist. + 6 jx ou éch. ctre MD + 1 jeu. **Fabien LUCE, 8 bis, bd du Général de Gaulle, 13103 St-Etienne-du-Grès. Tél. : 90.49.02.87**

Vds Nintendo Scope + 1 cassette 300 F (ss gar.). **Rudolph FEDERICO, Chemin de St-Maximin, 83170 Tourves. Tél. : 94.78.71.98**

Vds Street Fighter 2 : 300 F. **Jérôme LANGUILLE, 49, rue Léon Chartier, 91160 Saulx-les-Chartreux. Tél. : (16-1) 69.09.47.04**

Vds S. Nint. + 2 jx (J. Fighter II et S. Probotector) px : 1 200 F et NES + 4 jx px : 1 000 F. **Emmanuel TALON, Les Collines de Valescure des Althaers, 83700 St-Raphaël. Tél. : 94.82.44.63**

Vds NES + SMB 2-2-3 + Duck Hunt px : 500 F vds Mickey (SNES) et G'ug. (SNIN). **Stéphane KUDER, 3, rue de l'Egalité, 90330 Chaux. Tél. : 84.27.10.50**

Vds DBZ2 + Adams F. + adapt. sur Super NES px : 650 F. **Eddy WATTIAU, 40, rue du Clos, 77670 Saint-Mammès. Tél. : (16-1) 64.23.07.56**

Vds NES + 2 man. + 2 jx (TMHT + World Cup) tbe + boîtes + not. px : 500 F. **Julien CICERON, L'Archat, 38850 Bilieu. Tél. : 76.55.68.88**

Vds jx GB 100 F NES 200 F SNES 300 F. **Franck DELLACHERIE, 7, cours de la Chamade, 95800 Cergy. Tél. : (16-1) 30.73.95.62**

Vds NES (tbe) + 7 jx + 4 man. px : 1 200 F val. : 3 200 F. **Julien FAURE, 42, av. de Beaune, 87280 Limoges.. Tél. : 55.39.46.75**

Vds NES + 2 man. + 13 jx (Mario 3, Star Wars) tbe 2 400 F. **Michel MARIOLLE, 12, rue Lacretelle, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.28.30.19**

Vds NES + 6 jx + 2 man. + pist. + joys px : 1 250 F. **Jonathan LUCZAK, 12, chemin de Malplantouse, 88700 Rambervillers. Tél. : 29.65.01.43**

Vds NES + Donkey Kong et Simon's quest. 500 F + jx probotector 200 F. **Pierre-Emmanuel JUS, 90, allée des Peupliers, 14123 Fleury-sur-Orne. Tél. : 31.83.33.75**

Vds NES (complète) + 7 jx px à déb. ou éch. ctre NEC + jx. **Emmanuel POUSSIER, 32, rue de la Californie, 18400 St-Florent-sur-Cher. Tél. : 48.55.38.15**

Vds DB Z2 475 F ou éch. contre GB + 5 jx min. **Adrian AGUIERE, Le Tusseaud, 31310 Rieux Vol. Tél. : 61.87.64.30**

Vds 8 jx (Picsou, Robocop, Castlevania...) 100 à 150 F. **William TEULLE, Les Collines Bata, 14, rue des 3 Ponts, 13010 Marseille. Tél. : 91.44.98.96**

Vds NES 3 man. (NES Adventage + 6 jx + boîtier) px : 1 199 F. **Thomas FAVIER, 29, rue de Launay, 91470 Forges-les-Bains. Tél. : (16-1) 64.91.17.52**

Vds NES + man. + 4 jx D. Dragon II + mégamani. Dra. BHL TN tbe. **Damien HUSTACHE, La Pergola S. Cove Bellevue, 34080 Montpellier. Tél. : 67.45.04.66**

Vds NES + tt options + 10 jx + boîte, not. px : 2 500 F. **Didier DALOUBEIX, 66, av. Stalingrad, Bât. : 4, Es. 7, 93200 St-Denis. Tél. : (16-1) 48.27.15.33**

Vds NES + 13 jx + NES max. bon état px 1 500 F à déb. **Pierre FERRON, 25, rue des Morillons, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.68.09.55**

Vds NES + pist. + 6 jx ou éch. ctre MD + 1 jeu. **Fabien LUCE, 8 bis, bd du Général de Gaulle, 13103 St-Etienne-du-Grès. Tél. : 90.49.02.87**

Vds Zelda 2 + Mégaman 2 + Joys px : 400 F. **Antoine MAITRE, 12, rue du Chemin Creux, 91340 Ollainville. Tél. : (16-1) 64.90.30.68 (ap. 18 h)**

Vds jx NES : Turtle Hogans Alley (Astle Vania de 100 à 150 F). **Jérôme FERRIENN, Cramayel, 77550 Moissy Ramayel. Tél. : (16-1) 60.60.68.38**

Vds NES + 2 pads + pist. + Mario, duck Hunt, Section 2 Golf + Tortues. **J-B CERTAIN, 2, rue Turgot, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 48.74.83.31**

Vds K7 NES Tetris Solstice Snakerevenge (150 F port compris). **Alain LEVIEL, 10, rue du Port, 92110 Clichy-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.30.12.62**

Vds jx (Fester's Quest, Chevaliers du Zoodiaque, Alpha Mission, Castle Vania II). **Claude MAGNIN, 3, rue Joseph Gay, 69210 St-Pierre-la-Palud. Tél. : 74.70.40.67**

Vds NES + 7 jx : Zelda II Megamania I Goal Batman etc : 1 500 F. **Sabré TARCHOUNE, 8, rue Soleillet, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.79.08**

Vds Nintendo + 2 man. + SMB 2 px : 400 F out 10 jx 900 F. **Christian MAILHES, 45, av. Trudaine, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.80.34.76**

LYNX

Vds Lynx 2 + adapt. + écout. + 6 jx px : 1 200 F ou éch. **Marc LAZERT, 4, Grand Rue, 69100 Mulhouse. Tél. : 89.56.06.72**

Vds Lynx 2 + 3 jx 500 à 700 F ou éch. ctre GB + 3 jx (rôle). **Cédric BERNOUX, 139, rue d'Italie, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.59.62**

Vds 12 jx Lynx (S. Kweek, Batman Shadow of the Beast etc) px : 700 F. **Joël COCO, 15, bld de la Commune de Paris, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 42.35.95.14**

Vds 12 jx (Slime World, Rygar, Rampage) px : 1 500 F ou 100 F pce. **Stéphane KEMACHE, 40, rue du Pampre d'Or, 95800 Cergy. Tél. : (16-1) 30.73.06.47**

Vds éch. ach. nbx jx Lynx. **Bastien BONALUMI, 10, rue du Vivelay, 95740 Frepillon. Tél. : (16-1) 30.40.08.18**

Vds ou éch. jx Lynx (boîtes et poster) cher. Skweek. **Marc PINEL, 4, place des Chartreux, 76100 Rouen. Tél. : 35.03.21.61**

Vds lynx + 3 jx (APB Xenophone Awesome Golp) + adapt. sect. px : 500 F. **Sébastien THOMAS, 33, av. de la Mairie, 70000 Frotey-les-Vesoul. Tél. : 84.75.85.92**

Vds pour Lynx : adapt. allume-cigare neuf px : 100 F. **Sébastien LE ROC'H, 8, av. de la République, 95590 Presles. Tél. : (16-1) 34.70.90.91**

Vds Lynx 2 + adapt. sect. + 4 jx : Warrird, Batman, Turbo Sub, Roadblaster 900 F. **Gilles FLAISCHAKER, 2, rue Armand, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.10.14**

Vds Lynx tbe + sacoche + 6 jx 700 F. **Marc NOWICKI, 29, 4, rue Jean Jaurès, 62153 Souchez. Tél. : 21.45.10.85**

CONSOLES+

POUR JOUER ET GAGNER APPELLE VITE LE 36 68 00 64

Ta perspicacité et tes connaissances des jeux vidéos, peuvent te faire gagner tous ces SUPER cadeaux...

36 68 : 2,19 F TTC/min.

Pour connaître tous les tips, poser une question à un journaliste alors appelle vite le 36 70 04 86

8,76 F + 2,19 F TTC/min.

petites annonces

GAMEBOY

Vds GB + 16 jx px : 900 F. **Sébastien HERVE, 5, av. de Pangeais, 44800 St-Heablain. Tél. : 40.76.23.30**

Vds GB + 1à jx (Simposons-Astérix) px à déb. **Aurélien MARTY, 1, rue des deux Ponts, 24000 Périgueux. Tél. : 53.08.90.72**

Vds GB + 16 jx + valise + loupe + batterie px à déb. **Hugues DIDERON, Le Grand Laquet, 30600 Vestric. Tél. : 66.88.26.44**

Vds sur GB : Mégaman 2 et DR Franken 150 F pce. **Clément VANSOETERSTEDE, 4, place des Martyrs de la Résitance, 30100 Alès. Tél. : 66.52.82.14**

Vds Probotector Nemesis sur GB : 150 F, Addams Family px : 200 F. **Marc MELLIET, La Concorde, 32350 Barran. Tél. : 62.64.13.67**

Vds GB + loupe + Link + écouteurs + 11 jx (Mario 1 et 2, Spide), px : 1 500 F. **Julien DAMIEN, 6, rue Amédée Dunois, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.32.35.12**

Vds jx GB 75 F à 150 F. **Alexandre VAN MILTENBURG, 2, rue Sadi Lecointe, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.02.72.46**

Vds jx GB 100 F (S.A. Island, D. Tales). **Gaël RETHO, 30, rte de Gornevez, 56860 Sene. Tél. : 97.66.98.93**

Vds Kirdys, Blobette, Bottle-Toad, P. of Persia 100 F pce. **Antoine POUGET, 3 rue César Franck, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 34.51.77.49**

Vds GB + Tetais 250 F à 300 F. **Geoffrey GEBARZEWSKI, 15, impasse de la Frainaie, 38090 Villefontaine.**

Vds GB + 11 jx + game keepper px : 1 600 F. **Eric VERON, 8, rue des Concessions, 91470 Limours. Tél. : (16-1) 64.91.14.71 (ap. 19 h)**

Vds jx GB (T2, Paperboy,...) tbe px de 100 à 180 F pce. **Jean-Philippe CLERC, 4, rue de l'Eglise, 39190 Cuisia. Tél. : 84.85.91.11**

Vds 60 jx GB : 950 F vds GG tbe + 20 jx px : 1 350 F. **Denis KAN, 20, rue St-Maximin, 69003 Lyon. Tél. : 72.36.89.09**

Vds 9 jx GB (Mario 2, DD2,...) px 120 F pce. **Laurent BONDAVALLI, Les Grands Bois, 69210 Lentilly. Tél. : 74.01.84.10 (de 17 h à 19 h)**

Vds GB + 7 jx + sacoche (soccer...) ou éch. SNES + 4 jx. **Laurent DUPARCQ, 23, rue Guynemer, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.48.75.02**

Vds jx GB (Simpson's + Bad'n'Rad) px : 150 F pce. **Aurélien ANDRE, 17, les Hauts de Veyrières, 06560 Valbonne. Tél. : 93.12.93.75**

Vds 11 jx (sans btes, ni notices), Mickey, Alleyway, Kung-Fu... de 100 F à 200 F pce. **Julien REGNER, 21, rue de St-Omer, 62520 Le Touquet. Tél. : 21.05.39.49**

Vds Cartouches GB (SML 2, best of B., F1 Race etc.) 65 F pce. **Julien SILLAND, 1, rue de Colmar, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.74.35.21**

Vds jx GB : DDragon, Castlevania px : 300 F. **Flavien PIERRAT, 33, av. Jean Jacques Rousseau, 18000 Bourges. Tél. : 48.21.05.46**

Vds GB + écouteur + loupe + jx, vds NES + 2 man. + jx. **Pierre DENEUVILLE, 242, av. du Prado, 13008 Marseille. Tél. : 91.22.11.24**

Vds ou éch. Bad'n'Rad sur GB 70 F. **Roger BASSELER, 1, allée de Bourgogne, 95370 Montigny-les-Cormeilles. Tél. : (16-1) 34.50.09.62 (ap. 18 h)**

Vds jx GB (Gargoyles-Quest) px : 125 F. **Cédric MONIN, 3, rue Nicolas Copernic, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 48.60.57.86**

Vds GB + 7 jx (Gargoyles Quest) GG + Sonic + adapt. sect. + jx MS. **Olivier DESTREBECQ, 25, allée de la Champreville, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 20.36.78.91 (ap. 18 h)**

Vds NES + jx MS + jx bas px jx GB. **Nicolas DAMS, 24, bd Rabatau, 13008 Marseille. Tél. : 91.80.23.71**

Vds sur GB simulator Figting 150 F. **Olympe BADER, 1, rue Jean Montavont, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.43.25.05**

Vds GB + 11 jx px à déb. **Jean-Paul PESCHET, Collège Catherine de Vivonne, rue de Clairefontaine, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 34.84.03.52**

Vds GB + Sound + light + transfo + 6 jx px : 1 000 F ou sép. **Philippe MALLINO, 1, rue Les Malines, 91090 Lisses. Tél. : 60.86.23.25**

Vds super Mario Land 1 D. Dragon 1, Spiderman px : 120 F pce. **Laurent CAMUS, 10, sq. Charles Delaunay, 92600 Asnières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.91.15.74**

Vds GB + Badn'Rad + Tetris Gremlins II + super Mario I px : 700 F. **Vincent GONNET, 7, rue Louis Malliot, 76000 Rouen. Tél. : 35.88.79.89**

Vds sur GB 3 jx : Duck Tales — Simpsons — Robocop px : 150 F pce. **Mickaël VANPOUCKE, 16, rue du Gatigny, 28630 Nogent-le-Phaye. Tél. : 37.31.62.56**

Vds Lemings sur SNES et Méga Man + Picsou sur GB px : 650 F. **Johnny EWELEIT, 48, rue de l'Ill, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.31.26.08**

Vds SM Land ; Marble Madness, Golf, px : 300 F. **Gilles RENACCO, 82, bd Rabatau, 13008 Marseille. Tél. : 91.79.11.53**

Vds GB + 6 jx tbe Revengeofgator, Mario 1, Megaman 2... **Arnaud CHAMPENOIS, 117, rue Cardinet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.66.81.03**

Vds 7 jx GB (D. Dragon 1 et 2 Godzilla) de 100 à 200 F. **David ALVES DA COSTA, 8, rue des Marais, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 34.83.99.07**

Vds GB + 4 jx (Tetris, Wcup, Hook, Gbuster 2) 600 F + Game Light. **Benoit HERMAN, 85 bis, rue Gibraltar Gauche, 59115 Leers. Tél. : 20.02.43.22**

Vds jx GB tbe boîte, not. Tortue 2, px : 100 F à déb. **Jérémie FUCHS, 20, rue de la Dordogne, 67150 Erstein. Tél. : 88.98.15.32**

Vds GB + tetris + câble px : 400 F. **Maxence DE BUTLER, 19, rue Germain Boffrand, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.02.92**

DIVERS

jx SNES Fr et US de 250 à 350 F F12 (Zelda 3, P. of Per). **Alexis COUTURIER, 1, rue Victor de Laprade, 42110 FEURS. Tél. : 77.26.38.09**

Vds S. Nintendo + 3 jx (Starwing + Bubsy + Spiderman) + adapt. px : 1 500 F. **Emmanuel CATOIS, 8, rue de Sobernheim, 95380 Louvres. Tél. : (16-1) 34.68.87.33**

Vds S. Nintendo + 3 jx (SF 3.Z3) Val. : 2 500 F px : 1 000 F. **Lionel ALCARAZ, 299, cours Emile Zola, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.85.15.63**

Vds S. Nintendo + 2 man. + SF 11 px : 1 300 F. **Alexandre NARBY, Chateau Nioton, 33420 Branne. Tél. : 57.74.98.06**

Vds S. Nintendo + 6 jx + action Replay Pro, S. Fighter 2, Axelay, Mickey... px : 2 500 F. **Etienne SONNEVILLE, 320, bd du 8 mai, Cedex 62100 Calais. Tél. : 21.34.02.87**

Vds S. Nintendo + adapt. + 4 jx (Tecmo nba Basket, Connors, SF II...) px : 1 500 F. **Christophe BRUN, 1, rue Louis Noiray, 38700 Corenc-Montfleury. Tél. : 76.90.46.84**

Vds 8 jx SFC 250 F pce. **Anthony NAVARRO, 9, rue des Pâquerettes, 89290 Champs-sur-Yonne. Tél. : 86.53.37.84**

Vds Snes + 1 man. + adapt. + 2 jx px : 1 200 F ou éch. ctre Néo-Géo. **Tom MITAUX, 80, rue de la Roquette, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.05.52.54**

Vds 4 jx Snes Saleste Dlair Bip Bip Axelay px : 250 F pce. **Hung NGUYEN, 7, av. Joseph Rollo, 78320 La Verrière. Tél. : (16-1) 34.61.11.71**

Vds Snin + 2 man. + SFII + Act Replay + codes px : 1 450 F. **Sor VAN, 12, place du Pas, 78570 Chanteloup-les-Vignes. Tél. : (16-1) 39.70.97.05**

Vds Joe and Mac px : 300 F Star Wings px : 400 F neufs Snin. **Rodolphe DESMARET, 2, rue des Fonds Bruns, 95610 Eragny sur Oise. Tél. : (16-1) 34.64.46.16**

Vds S. Nes neuve + Mario 4 et F-Zero px : 1 300 F. **Marc BEHAR, 5, chemin des Terres Noires, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 64.41.04.78**

Vds Magical Quest (US) px : 350 F + Stree Fighter 2 px : 300 F. **Jérôme BARIL, 13, av. du Médoc, 33127 Martignas. Tél. : 56.21.48.91**

Vds S. Nintendo : Populus, Wings 2 : 200 F, Actraiser px : 300 F (US). **Samuel TESTUT, 8, impasse des Pins, 69290 Craponne. Tél. : 78.57.25.40**

Vds S. Nintendo Fra TBE + 2 Pads + SF II px : 800 F. **Ludovic LEGUEM, 65, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.38.34**

Vds jx Snes, Sfc, Snin, Lynx, MD pas chers du tout. **Alexis LANDRY, 7, rue St Georges, 25290 Ornans. Tél. : 81.57.13.33**

Vds jx Snin : S. Tarwing, SF2, S. Probotector, S. Castlevania 4 px : 350 F. **Nicolas GARCIA, 10, rue des Ecoles, 16400 Puymoyen. Tél. : 45.61.63.58**

Vds jeu Street Fighter II sur SFC val. : 200 F. **Arnaud RIDET, 117, bd Yves Farge, 69007 Lyon. Tél. : 78.72.82.22**

Vds S. Nintendo + 6 jx px : 2 200 F. **Emmanuel LAFONTAINE, 18, av. de Montrapon, 25000 Besançon. Tél. : 81.88.85.69**

Vds jx S. Nintendo : Joe et Mac (US) px : 200 F et SF2 px : 300 F. **Xavier GAUDEL, 10, rue Vauban, 14150 Ouistreham. Tél. : 31.97.35.56**

Vds Street Fighter II, Another World, Zelda III et King Arthur World px : 300 F pce. **Ivan SYJA, Bonnerfaven, 56400 Brech. Tél. : 97.57.70.63**

Vds jx Snin : Tiny Toons, super St War, A. Fam 2 px : 300 F le jeu. **Tony CAPELLI, 22, rue Grand Pont, 76000 Rouen. Tél. : 35.89.94.35**

Vds Addams Family sur Snes, jamais servi (ss emballage) px : 350 F. **Lionel LOUSTAUNOU, Barcus 64130. Tél. : 59.28.91.00**

Vds jx Snin : Bubsy, Lemmings, Zelda 3, SF2, SM4 : 190 à 300 F pce. **Jean-Romain BERAL, 68, bd Bourdon, 92200 Neuilly. Tél. : (16-1) 47.22.51.77**

Vds jx S. Nintendo neuf bulls vs Blazers px : 400 ou 350 F. **Ludovic JACQUELET, 2, rue de l'Eglise, 51240 Breuvery sur Côole. Tél. : 26.67.61.23**

Vds sur Snin DNZ 2 : 350 F Fatalfu : 250 F. **Sébastien DE PERETTTI, Quartier des Ecoles, 13500 St-Julien-les-Martigue. Tél. : 42.43.14.42**

Vds ou éch. P. of Persia contre Ranma 1/2 1 ou 2. **Johnny LAVOISIER, 526, RN 31, 60650 Ons-en-Bray. Tél. : 44.89.01.08**

Vds SN + 2 jx px : 1 290 F. Jx SF SSW px : 400 F ; jx MD de 250 à 350 F. **Franck DUCROCQ, 2, square Victor Schoelcher, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.64.84.13**

Vds jx Snin ST Fighter II. Un Squadron, P. of Persia. **Sylvain RAYE, 88, av. du Bois La Pinède de Valescure, 83700 St-Raphaël. Tél. : 94.83.02.74**

Vds lot de 30 jx Snes (DBZ 21-I-) : 3 750 F pas de vente séparé. **Grégory PARADIS, 30, rue Claude Drivon, 42800 Rive-de-Gier. Tél. : 77.75.02.69**

Vds jx SN N-SFC, MD px int. vds GB jx + access. **Anthony MONTAGNE, 28, rue de Patroa, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.38.76.98**

Vds Mickey Magical Quest SF2, Adams Family 1 px : 300 F pce. **Sébastien GAUTHROT, 1, ruelle des Chattes, 10210 Chaource. Tél. : 25.40.15.99**

Vds sur Snes Parodius, Super Soccer, Addams Family. **Matthieu HOURS, 16, av. de St-Germain, 78290 Croissy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 34.80.18.61**

Vds 6 jx Snin (STF II etc...) px à déb. **Régis BRICO, 15, rue Edouard Vaillant, 18000 Bourges. Tél. : 48.65.43.66**

Vds jx sur Snin à 250 F : S. Tennis, R type, Bulls vs Blaze. **Marc LY, 6, place de la Jardinière, 77184 Emerainville. Tél. : (16-1) 64.62.99.24**

Vds Snin + SF II + TMNT IV + Star Fox + 2 adapt. px : 1 900 F. **Boris TRONC, 1, rue José Maria de Heredia, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 64.40.99.77**

Vds S. Nintendo + adapt. + AD 29 + 5 F 2 + Axelay + Anotherw px : 900 F. **Yohann GAUTHIER, 21 C, rue de la République, 77210 Avon. Tél. : (16-1) 60.72.68.20**

Vds Street Fighter 2 sur S. Nintendo. **Fabien SIMON, 141, av. de Limoges, 79000 Niort. Tél. : 49.28.26.18**

Vds Street Fghter 2 Turbo : 500 F, SF 2 px : 280 F, Quest. : 290 F. **Grégory GACHEUX, 32 bis, rue de l'Epinette, 59161 Escaudœuvres. Tél. : 27.81.63.19**

Vds SFC + 2 man. + 2 jx (STN) val : 1 940 F px : 1 250 F. **Gilles CASANO, La Baumasse, Lot À la pont, nº 2, 13110 Port de Bouc.**

Vds jx Snes : Final Fight, Bulls vs Blazers, SF2, NHLPA px : 250 F. **Julien BLANC, 136, av. de Grasse, 06400 Cannes. Tél. : 93.39.13.27**

Vds sur Snes Super Soccer (Fra) STF II (Jap.) px : 250 F pce. **Benjamin ALLARD, 28, rue du Caporal Marcel Sicard, 19100 Brive. Tél. : 55.87.64.36**

Vds sur Snin Tiny Toons px : 400 F et Zelda 3 : 320 F port compris. **Xavier GODEBY, 254, rue Dugueslin, 69003 Lyon. Tél. : 78.95.10.82**

Vds S. Nes + Best of the Best + Final Fight + DVNA 1 px : 1 300 F. **Patrick SEILLE, 9, allée du Port St Victor, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.03.90.05**

Vds 8 jx Snin (SF2', Mario all Stars, DB 22, etc.) + jx Néo-Géo. **Jérôme CORNOULLE, 150, rue Foch, 59400 Fontaine-notre-Dame. Tél. : 27.83.91.17**

Vds Street Fighter 2 sur SNES US px : 300 F. **Vincent NEDEY, 11 ter, bd Voltaine, 21000 Dijon. Tél. : 80.67.63.24**

Vds SFC + 9 jx (Drag. Z2, Ranma 2...) px : 3 200 F ou éch. ctre NG + 2 jx. **Jérémy THIERRY, 47, rue de Gabereau, 45110 Chateauneuf sur Loire. Tél. : 38.58.93.38**

Vds S. Nintendo + SF2 + adapt. + Fatal Fury + Mario 4 : 1 500 F. **Tuan TRAN, 10, rue Marathon-les-Lauriers, bât. : C, 13013 Marseille. Tél. : 91.06.14.25**

Vds 3 jx Snin + Street Fighter II, Rival Turf, S. Aleste 300 F la pce. **Florian BONNAMY, 17/25, rue Winston Churchill, 36000 Chateauroux. Tél. : 54.27.13.55.**

Vds nbx jx S. Nintendo vds jx Néo-Géo, MD, GB. **Jérôme CORNOLLE, 150, rue Foch, 59400 Fontaine-Notre-Dame. Tél. : 27.83.91.17**

Vds S. Nintendo + Street Fighter 2 px : 800 F. **Damien DOLLE, 12, rue d'Orville, 95380 Louvres. Tél. : (16-1) 34.68.87.07**

Vds ou éch. nbx jx sur S. Nintendo dès 200 F. **David CHAZAL, 91, rte de Grenet, 42170 St-Just-St-Rambert. Tél. : 77.52.47.34**

Vds super Nintendo + 4 jx : Zelda 3, SF2, Mickey, Adven. Isl. **Nicolas STOFFEL. Tél. : 35.80.55.42**

Vds jx Snes : Mario Kart px : 300 F + Addams Family px : 250 F. **Denis LUCASELLI, La Cheffe-rie, 25310 Abbévillers. Tél. : 81.35.76.92**

Vds jx (250 F pce) sur Snin, Snes & Sfam + adapt. 29 : 50 F pce. **Yann ARSENE, 2, impasse de la Poste, 62158 L'Arbret. Tél. : 21.48.28.29**

Vds sur S. Nintendo Tortues 4 et Exhaust Heat px : 300 F. **Julien LAFONTAINE, 64, chemin de Barberet, 69700 Givors. Tél. : 78.73.72.53**

Vds Snes + 18 jx tb px : 3 800 F ou 14 jx px : 2 888 F. (D-Ball Z 2 : J-Connors ; SF 2 + Mario-kart ; F-fight 2 ; Starwar etc. **Michel CHEN. Tél. : (16-1) 47.76.14.31**

Vds jx Snin SF II + S. Probotec. px : 500 F ou 275 F pce à déb. **Eric JANVIER, 30, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.34.62.75**

Vds super Star Wars 550 F (Sur Snin Franç.) **Hervé WEICK, 38650 Château-Bernard. Tél. : 76.34.01.68**

Vds Snes + S. Aventure Island 650 F et 2 jx GG 250 F. **Frédérick SOUSTELLE, 3, les Echanaux, 01390 St-André-de-Corcy. Tél. : 72.26.48.03**

Vds F-Zéro Starwars, Super Goul'ghost px : 300 à 400 F. **Antony DIEU, 6, grande Cours Souancé au Perche, 28400 Nogent-le-Rotrou. Tél. : 37.29.13.51**

Vds Nes (Fra.) + 6 jx (SFII, WC, Smk, Jimmy etc...) px : 2 500 F. **Yves PELLETIER, 6, rue du Ventous, 66400 Ceret. Tél. : 68.87.44.15**

Vds Sn + F-Zéro px : 850 F AD 29 + Valise px : 272 F Kikikataï (Snes) px : 400 F. **Alban DERBRe, 45, av. du Docteur Durand, 94110 Arcueil. Tél. : 42.53.37.90**

Vds Snes + 7 jx (S. Blast, St Arwing, SF 2...) + not. px : 3 000 F à déb. **Cédric EICHSTETTER, 8 A, impasse des Treilles, 57490 L'Hôpital. Tél. : 87.93.67.45**

Vds câbles pour brancher Nes sur écran Amst. CPC px : 100 F + port. **Eric CAMILLERI, 7, rue de Grammont, 06100 Nice. Tél. : 93.84.49.52**

Vds nbx jx Snes 270 F avec boîte + notice. **Xavier MUNOZ, 163 bis, rue Joliot-Curie, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.64.31**

Vds ou éch. jx sur Snes Street Fighter Bip Bip etc. **Roderich HEIDT. Tél. : 58.77.77.65**

Vds Snin + 4 jx (Contraiv, SF 2 + adapt. universel px : 1 500 F). **Grégory. Tél. : (16-1) 43.42.52.61**

Vds jx S. Nintendo V.F. ; Zelda 3 : 300 F ; Ach. Action Replay px : 250 F. **Christophe BRENEY, 70, av. A. Briand, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 42.53.76.46**

Vds S. Nintendo + 6 jx + adapt. jx Jap. et Us px : 2 500 F ou ctre NG. **Antonio MARQUES DE SOUSA, 6, rue Pierre et Thomas Corneille, 76500 Orival. Tél. : 35.81.00.08**

Vds 1 jeu S. Nintendo : Super Soccer px : 300 F. **Hodi PHAM-XUAN, 26/28, rue des Maraîchers, 75020 Paris.**

Vds jx Snin F. **Christophe LAFON-ROUPIER, Rte de Foix, 09130 Le Fossat. Tél. : 61.68.59.11**

Vds jeu S. Mariokart neuf + adapt. universel px : 300 F. **Laurent DESWEL, 51, rue Niemeyer, 80090 Amiens. Tél. : 22.46.59.50**

Vds Street Fighter 2 tbe px : 350 F. **Jean-Christophe LEJEUNE, 1, allée Georges Courteline, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.52.29.50**

Vds jx S-Nin. : Tmht 4, Mickey Ano-World px : 300 F. **Cédric CHAIX, 6, La Blanche, 73300 Villargondran. Tél. : 79.59.94.57**

Vds Street Fighter 2 px : 300 F. **Sébastien CHEL, Falguerolles, 11400 Les Brun Tél. : 68.60.41.83**

Vds nbx jx sur Snes SFC et Snin, vds jx. **Pascal DUVAL, 20, rue Vicent Scotto, 29 Guilers. Tél. : 98.07.67.74**

Vds Snes + 3 jx + adapt. 29 + 3 man. tbe 1 600 F. **Pino FALLETI, 10/20, mail Nôtre Da bât. : B, 59100 Roubaix. Tél. : 20.36.17.39**

Vds jx Snin : Road Runner, Srytpe Ghoul S. G 200 F pce. **Frédéric LEJEUNE, 33, rue Fern Forest, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.09.15**

Vds Mario Collection SFC 550 F et nbx jx MD S **Alexandre DUVEAU, 4, place du F 45210 Ferrières.**

Vds jx S. Nintendo SF2 + super Goules and G 300 F pce. **Lam HUA, 9, Villa du Trocad 94170 Le Perreux. Tél. : (16-1) 48.72.07.31**

Vds SFC complète 800 F 20 jx + adapt. u poss. éch. jx. **Vincent LOHRENGEL, 22, rue Gal. Bethouard, 68510 Uffhe Tél. : 89.81.67.02**

Vds Street Fighter II Turbo (v. Jap.) px : 55 **François TIMELLI, 220, rue de Paris, 93260 Lilas. Tél. : (16-1) 43.64.30.89**

Vds jx S. Nintendo (Fatal Fury et Magical Que **Aurélien BESNARD, 30, chemin de la Rem 93470 Coubron. Tél. : (16-1) 43.88.53.35**

Vds S. Nintendo + 3 jx Fr. Zéro Zelda Ghouls Ghosts + man. **Thierry ROUVEL, 5, rue du h Gaillard, 78840 Freneuse. Tél. : (1) 30.93.23.05**

Vds jx Snes US (Street Fighter 2, Myst. Ni Mario Kart) et jx SFC 150 à 300 F pce (F-Z Castlevania 4...). **Nicolas DOUCET, rue du Duc Bouillon, 32290 Aignan. Tél. : 62.09.20.51**

Vds cassette R-Type sur S. Nintendo. **Arna AGARD, 18, rue du 8 mai, 72330 YVre-le-Po Tél. : 43.87.22.89**

Vds S. Nin. + SF 2 + S. Probotector + S. Ki + 1 man px : 1 000 F. **JérÔME SGARO, 41, du Maréchal Leclerc, 94410 St-Mauri Tél. : (16-1) 43.96.30.37**

Vds Fatal Fury : 300 F Street Combat : 250 F Cl 250 F Spider : 300 F. **Steven BARBIER, 17, de Bourgogne, 78450 Villerpreux. Tél. : (1) 34.62.25.20**

Vds S. Nintendo + 6 jx et adapt. jx (US + Jap. : II Tmnt 4 Axelay) tbe px : 2 000 F. **Laurent TAB NOU, 62, rue de Belfort, 68260 Kingershe Tél. : 89.53.09.91**

Vds sur Snin Street Fighter 2 à 350 F (tbe). **Fran FISCHBACH, 29, rue Surcouf, 56800 Ploërm Tél. : 97.74.11.93**

Vds Mario 5 200 F, Mickey Mag. Quest. 350 F-Zéro 200 F, Zelda px : 200 F. **Franck KNA Rte de Lectoure, 32780 Ligard Tél. : 62.28.82.12**

Vds Game Doctor 2 tbe pour Snes, SFC 1 900 F. **Gilles GAULIER, rue Erasme Guich 13220 Chateauneuf-les-Martigu Tél. : 42.76.17.58**

Vds SF2 : 300 F Zelda 3 : 250 F Smb 4 : 22 Smb 3 : 200 F. **Guillaume CONTET, 5, rue d Soupirs, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (1) 69.28.34.58**

Vds jx Snes Zelda 3, SG Ghosts px : 300 F pce. Nec Rock-on px : 180 F. **Jimmy MASSON, 5 rue Marcel-Sembat, 59690 Vieux-Con Tél. : 27.40.44.25**

Vds Snes US + adapt. Ad 29 + Starfox + 2 m turbo. **Guillaume CROZET, Les Morguer 69620 Le Bois d'Oingt. Tél. : 74.71.81.88**

Vds jx S. Nes : Tortues IV, Hooket Street Fighte de 280 à 350 F ou éch. **Loïc LEBUY, 17, chem des Lavandières, 69370 Saint Didier au M d'Or. Tél. : 78.35.90.03**

Vds jx Sfam : Street Fighter II, Contra, Jim Connors US etc 300 F. **Xavier PUYRAIMOND, rue Louis Aragon, 95340 Bernes sur Oi Tél. : (16-1) 30.34.66.68**

Vds jx Snes : Zelda, Lemmings, Tennis, Castel nia p. of Persia px : 300 F pce. **Samuel LAR COL, Lan-ar-Croajou, 22480 Lamriva Tél. : 96.36.53.67**

Vds Addam's 1 sur Snes US ou éch. contre un b jeu. **Alexandre MALAVOY, 9 A, rue St-Flore 67200 Strasbourg. Tél. : 88.28.01.12**

Vds ou éch. jx SFC Dragon Ball Z II Star W 350 F. **Marc AGOSTINI, Escarliot Frejairoll 81990 Albi. Tél. : 63.53.05.74**

Vds jx Snes : Mario Kart 300 F Lemmings 25 Turtle px : 250 F P. et Persia px : 300 F. **Ludo ROUZADE, 1, square Mozart, 13880 Velau Tél. : 42.74.71.66**

GRAND CONCOURS DE NOEL
GAGNE LA CONSOLE
DE TON CHOIX

Réponds à toutes les questions , tout bulletin incomplet ou carte postale incomplète ne pourra pas participer au concours.

Une liste type par modèle de console sera déclarée gagnante.
(en cas d'égalité, un tirage au sort aura lieu)

Si tu gagnes, quelle console désires-tu ?.....

****

Quelle console as-tu? .....

Marque ..... Modèle .....

A part les derniers jeux de ta console, classe par ordre de préférence les 10 jeux qui te plaisent le plus :

1 ..... 6 .....
2 ..... 7 .....
3 ..... 8 .....
4 ..... 9 .....
5 ..... 10 .....

Mets une croix devant ceux que tu as, s'il te plaît.

Si tu avais la possibilité d'échanger, à côté de chez toi, pour 50 F., une cassette contre une autre que tu désires, le ferais-tu ?

OUI NON

Si oui ce serait
- toutes les semaines
- tous les 15 jours
- tous les mois
- tous les trois mois
- plus de trois mois

Nom: ..... prénom .....
N° ..... Rue .....
Code postal ..... Ville .....

Découpes ce bulletin ou réponds sur carte postale à toutes les questions avant la date limite de la réponse : **le 10 Février 1994.**
Un bulletin par modèle de console est accepté

Adresses ta ou tes réponses à l'adresse suivante :

CASSETTES'F
38 RUE FOCH
60150 THOUROTTE

règlement et tirage sous contrôle d'huissier

CONSOLES

SPÉCIAL *TIPS*

APPELLE LE

36 70 04 86

ET...

TIPS **Découvre tous les tips pour vaincre tes plus terribles ennemis**

TIPS **Pose tes questions pour avoir les tuyaux d'un journaliste**

TIPS **Enfin si tu as des tips inédits, enregistre-les sur le service**

36 70 : 8,76 F + 2,19 F TTC/min.

SI TU AIMES L' AVENTURE

APPELLE LE

36 68 05 20

36 68 : 2,19 F TTC/min.

UNE NOUVELLE MISSION T'ATTENDS!
TU DEVRAS TE BATTRE ET DECOUVRIR DES ENIGMES
ATTENTION: IL Y A UNE MONTAGNE DE CADEAUX À GAGNER

Vds jx SFC DE 275 F à 350 F. **Makime SOURGEN, 27, rue de Choisy, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 43.78.54.17**

Vds 20 jx ou Snes (Tortue 4, WWF, S.F.C...) 200 à 250 F. **Jonathan PANNETIER, 72, rue de la Poste, 44240 Suce/Erdre. Tél. : 40.77.96.70**

Vds SFC + St FT II + another world + S. Dunkshot px : 2 000 F. **Will BREYER, 26, rue des Lilas, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.95.44.69**

Vds ou éch. Actraiser pour S. Nintendo px : 400 F. **Alain PERRAULT, 7, av. Général Leclerc, 69140 Rillieux. Tél. : 78.88.04.58**

Vds SFC + 9 jx (Starfox; FF5...) + Xe 15 FC : 3 700 F et néo-géo + 3 jx : 2 700 F. **Frédérick LEBOUE, 10, rue Paul Lorillon, 95440 Ecouen. Tél. : (16-1) 39.92.13.93**

Vds jx Snin : Cast 4, F-Zéro, Rtype, Mario, Actraiser (Jap.) px : 3 à 350 F. **Cédric LE FLOCH, 2, chemin du Murger, 78840 Moisson. Tél. : (16-1) 34.79.35.33**

Vds S. Nintendo + adapt. AD 29 Fire + SN Propad + Tiny Toons + Exhaust px : 1 200 F. **Pierre-Alban PILLET, 100, rue Mouffetard, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.36.52.54**

Vds street fighter 2, Zelda 3, Dragon's Lair px : 250 à 300 F pce. **Stéphane NODE, 95, chemin de Penhoat, 29000 Quimper. Tél. : 98.95.34.06**

Vds jx Snin : SF II px : 400 F, Mario 4 px : 250 F, S. Probotector px : 400 F... **Steven COUBLANC, 12, rue de l'Ile d'Houat, 29000 Quimper. Tél. : 98.90.79.50**

Vds city boy 280 F (neuve) + Multipad px : 200 F sur SFC. **Florent CHASSIGNOL, 4, bd des Côtes, 42300 Roanne. Tél. : 77.71.02.37**

Vds Snin ss gar. + SF II + Zelda (VF) + 2 man. px : 1 500 F. **Farid SAADI, 64, av. Ed. Herriot, 71000 Macon. Tél. : 85.38.18.01**

Vds jx S. Nintendo : F. Fight 2 Starfox P. of Persia + C. Spot (Méga). **Joffrey DORNIC, 18, rue des Droits de l'Homme, 51000 Chalons-sur-Marne. Tél. : 26.65.30.71**

Vds Jimmy Connors US px : 250 F et Actraiser Jap. 150 F sur S. Nintendo. **Jean-François BASSEVILLE, 11, av. Albert Baudoin, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.59.94.15**

Vds jx Snin : Star Fox, SF 2, NCAA Basketball etc bon prix. **José DA SILVA, bât. : Artois, 77100 Meaux Bauval. Tél. : (16-1) 64.33.45.62**

Vds sur Snin another World px : 350 F. **Christophe PANASSIE, Chemin de la MOLIe, av. de Toulouse, 82000 Montauban. Tél. : 63.23.09.18**

Vds jx Snes px : 250 F super GG et SF2. **Bertrand LAMPS, 7, rue Holweg, 67700 Ottersthal. Tél. : 88.91.00.74**

Vds SF2 sur S. Nintendo val. : 500 F. **David AWADA, 70, bd de Nomazy, 03000 Moulins. Tél. : 70.20.13.57**

Vds Snin + 5 jx + 3 man. + adapt. **Aurélien LETOURNEUX, 71, rue du Moulin Guibreteau, 44400 Reze.**

Vds 7 jx Nintendo de 150 à 250 F Méga Man 3, Paper Boy etc. **Marie-Claire LECOMTE, 5, rue Rabelais, apt : 290, bât. : Chèvrefeuille, 27000 Evreux. Tél. : 32.28.17.46**

Vds man. fantastick pour Snin 150 F et SF2 turbo (Jap.) px : 500 F. **Mourad GUEBLI, 4, rue Auguste Renoir, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.73.26**

Vds jx Snin Zelda 3 : 300 F et S. Soccer : 200 F. **Julien LEBRETON, 4, rue Georges Bizet, 38550 St-Maurice L'Exil. Tél. : 74.29.42.82**

Vds jx S. Nes, GG, Nes, M.S., G.B, M.D. **Rudy MEYER, 236, av. des Saules, 06250 Rougins. Tél. : 92.92.83.09 ap. 20 h.**

Vds sur Snin jeu Top Gear tbe très peu servi px : 300 F. **Grégory LOUIS, 143, rue Marcel Pagnol, 01480 Jassans-Riottier. Tél. : 74.60.97.08**

Vds jx S. Nintendo et SFC : SF2, Axelay... **Christophe MARIGNOL, 6, place du Moustier, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 49.11.13.76**

Vds jx Snin Tortuesiv, NCAA Combat Basket 400 à 250 F. **Lionel MARTINEZ DE POZO, Cedex 16, 64230 Siros. Tél. : 59.68.82.21**

Vds Snin Soul Blazer, Mistical Ninja px : 300 F pce. **Philippe YEGAVIAN, La Camusse, rue Arnould, 13011 Eoures. Tél. : 91.43.34.36**

Vds ou éch. nbx jx sur S. Nintendo px : 300 F. **Olivier MACHADO, 30, bd Maréchal Foch, 06600 Antibes. Tél. : 93.34.94.13**

Vds jx Snes : Soul Blazer, Starwars, R. Runner, P. of P. px : 350 F. **Frédéric OCANA, 15, lottissement les Eglantines, Zac des 4 saisons, 83220 Le Pradet. Tél. : 94.08.36.13**

Vds Fatal Fury 2 : 1 000 F et Fatal Fury px : 500 F. **Nicolas MILLET, 5, rue Gabriel Lelong, 28000 Chartres. Tél. : 37.30.08.72**

Vds jx Snin : Zelda III et SF2 300 F pce. **Cyril BOISBUNON, 30, rue de la Marnière Riga, 477, Aubisque, 27000 Evreux. Tél. : 32.33.32.95**

Vds super Probotector 250 F ou éch. ctre bon jeu de sport. **Stéphane DUSEIGNE, 5, rue des Violettes, 62500 Saint-Martinau-Laert. Tél. : 21.98.65.81**

Vds sur Snin SF2 370 F; S. Soccer px : 300 F; SGG px : 320 F, Contra 3 : 290 F. **Anthony LAMY, La Grée, 56250 Saint-Nolff. Tél. : 97.45.45.38**

Vds another world USA 450 F ou éch. contre DBZ 2. **Sébastien VAN DE VYVERE, Kerdudal, 29300 Rédéné. Tél. : 98.96.74.69**

Vds another world : 150 F et F-Zéro : 150 F sur Snes. **Anthony RUSCH, 117, av. des Bains, 59140 Dunkerque. Tél. : 28.66.01.31**

Vds jeu S. Nintendo super Starvars px : 470 F. **Jérôme LE GAL. Tél. : 98.57.31.51**

Vds Street Fighter II avec bte, not. tbe px : 470 F. **Grégoire HEQUET, 1, rue des Joncs, 91230 Montgeron. Tél. : (16-1) 69.03.89.17**

Vds jx S. Nintendo Final Fight px : 250 F, Street Fighter 2 : px : 300 F. **Lucas MONTES, 20, av. Kleber, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.26.59**

Vds 3 jx Snes : SF2, un Squadron, Exhaust Heat 2 à bas prix. **Nicolas PUJOL, 5, av. Jean-Moulin, 04160 Chateau-Arnoux. Tél. : 92.64.13.43**

Vds jx s. Nintendo : F-Zéro 200 F, Adams et Mickey. **Louis ANGELETTI, 55, av. Barthélémy Buyer, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.15.79**

Vds ou éch. Fatal 2 ctre World 2 vds JB King et Rallonges. **Yannick SALUS, 30, rue de la Thibaudiere, 69007 Lyon. Tél. : 78.72.79.50**

Vds SFC Jap. + Final Fight + American Football + P. of Persia. **David ANSELLEM, 69, rue d'Alleray, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.31.33.54**

Vds jx S. Nintendo v. Franç. ou américaine. **Loïc L'EQUILBEC, 16, rue Léon Leleu, 62880 Pont-A-Vendin. Tél. : 21.69.46.78**

Vds Dragon Ball Z 2 480 F; SF2 250 F, Zelda 3 px : 250 F ou éch. **Emilien NORINDR, 2, rue des Balsamines, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 34.10.81.18**

Vds jx Snin, SF II + FF V + S. Castelvania IV. **Franck RIVAS, 4, rue de Normandie, 31700 Blagnac. Tél. : 61.71.22.09**

Vds jx Snin (Fra.) : Addam's Fam. Jimmy Connors px : 300 F, Krusty px : 270 F. **Olivier HERPIN, 174 bis, rte de Chambord, 41350 Huisseau sur Cosson. Tél. : 54.20.31.67**

Vds éch. jx sur Snes-Snin Sfam. **Didier BORTOLIN, 45, boucle du Breuil, 57100 Thionville. Tél. : 82.88.34.33**

Vds Super Pamg 250 F Push Over 250 F Actraiser 300 F Spider 250 F. **Samuel CAREVAGLIO, 77, rue de Patay, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 46.87.05.15**

Vds Snin ss gar. + 1 man. + SF II + Zelda (VF) px : 1 500 F. **Farid SAADI, 64, av. Ed. Herriot, 71000 Macon. Tél. : 85.38.18.01**

Vds Snes + adapt. + 5 jx SF II Mario IV etc. px : 2 000 F. **Stéphane VOITURIER, 9, rue Jean Giraudoux, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 41.13.96.56**

Vds Snes + 7 jx (Blast, Fox) ou éch. contre Néo-Géo + 3 jx + 2 man. **Cédric EICHSTETTER, 8 A, impasse des Treilles, 57490 L'Hôpital. Tél. : 87.93.67.45**

Vds sur Snin : SF II Axelay, F-Zéro, Mario 4, Zelda 3. **Grégory POINSENET, 305, av. du Taillan, 33320 Eysines. Tél. : 56.28.60.42**

Vds SF sur S. Nintendo 450 F. **Ludovic BON, 61, rue Yves Collet, 29200 Brest. Tél. : 98.80.69.54**

Vds jx Snes, Final Fantasy 2 : 300 F Street Fight 2 : 250 F. **David BERTAUD, 17, av. Cambaceres, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.30.84.23**

Vds jx SFS : TT-Toons, S. War., A-World, Humangp, ... px : 300 à 400 F. **Alexandre MICHEL, 113, rue du Prof Henry, 84300 Cavaillon. Tél. : 90.78.13.93**

Vds Snes (Fra.) + 7 jx (SF2 + S. Peralest F-Zéro) px : 3 000 F. **Alexandre DROUIN, 9, rés. de la Grande Bruyères, 02470 Neuilly St Frontaisne. Tél. : 23.71.01.01**

Vds sur S. Nintendo : Magical Quest tbe px : 350 F. **Loïc GUILLEMAIN, 68, rue Charles de Gaulle, 88400 Gerardmer Vosges. Tél. : 29.63.34.91**

Vds Dragon Ball 2 : 500 F éch. jx. **Alexandre IOVINO, 32, rue Jean Casse, 60160 Montataire. Tél. : 44.25.00.22 ap. 19 h.**

Vds nbx jx S. Nintendo px intéressant. **Christophe DE MARESVILLE, 5 A, rue Saint-Ladre, 57070 Metz. Tél. : 87.52.10.94**

Vds jx SFC à 250 F pce (Str. Wars, Street Figther, Mickey). **Edgar JOAQUIN, 11, allée Ste Cécile, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.32.75.29**

Vds Snin + 3 jx (SF II, F-Zéro, S. Fox + adapt.) px : 1 850 F ss gar. **Charles PEREIRA, 11, rue Alfred de Vigny, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.64.57.22**

Vds jx Snes : Star Fox, Bubsy, Alien 3, J. Connors etc... **Olivier BOULNOIS, 1, rés. les Lionceaux, 78560 Port-Marly. Tél. : (16-1) 39.16.16.62**

Vds Snin Fra. + 3 jx : F-Zéro S. Star War — Valken (Jap.) + adapt. Monney px à déb. **Lionel POSSAMAI, Les Petites Granges, 42480 La Foullioue. Tél. : 77.90.24.05**

Vds Snin ss gar. + SF 2 + RT 1 200 F ou éch. contre Néo-Géo. **Mohammed MERHRIOUI, La Rose des Sables, E1, 120, rue D'Avriasque, 83600 Frejus. Tél. : 94.52.13.58**

Vds 25 JX S. Nintendo px : 350 F. **Richard ROVIRA, 27, av. de l'Europe, 69140 Rillieux-la-Pape. Tél. : 78.88.11.13**

Vds Dragon Ball Z II (Jap.) tbe 475 F port compris. **Nicolas VIAROUGE, Le Vallon des Pins, 5, impasse des Cevennes, 83600 Frejus. Tél. : 94.53.29.00**

Vds jeu Snes P. of Persia px : 300 F et man. Asciipad : 100 F. **Sébastien KOTZINE, 216, rte de Bellet « Le Clos Ste Bernadette » bât. : 3 B, 06200 Nice. Tél. : 93.44.68.30**

Vds pour Snin : Sup. of Road, contra 3 (USA) et F-Zéro, Pilotw. (Fran.) px : 250 F pce. **Sébastien LE ROC'H, 8, av. de la République, 95590 Presles. Tél. : (16-1) 34.70.90.91**

Vds G. jx Snin (Zeldastreet...) et jx Néo-Géo px à déb. **Pierre OEHLER, 15, rue Joffre, 57300 Hagondange. Tél. : 87.71.19.63**

Vds SF2 sur Snes : 300 F Mario Bros 3 : 100 F. **Charles-David SEGARD, 575-591, rés. Saint-Marc, av. Jean Aicard, 06700 St-Laurent du Var. Tél. : 92.08.01.19**

Vds SN + 6 jx 3 000 F, + ordinateur : 5 000 F. **David ROSE, 23, av. des Droits de l'Homme, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 64.41.13.91**

Vds jx S. Nintendo : SF2 (US) : 300 F et Fatal Fury (US) px : 350 F. **Nicolas BELUZE, 2, rue Isabey, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.32.93.48**

Vds S. Nintendo (AM) Sim-Earth + YS III act FF2 Zelda 3 R-Con. **Nicolas GOTTE, 12, place de la Gare, 59400 Cambrai. Tél. : 27.83.82.55**

Vds sur SFC Mickey et Dragon Ball 2 : 600 F. **Jean-Luc PAQUIN, 11, rue Racine, 57100 Thionville. Tél. : 82.54.29.93**

Vds Street Fighter II à 400 F tbe. **Guillaume MINERY, 8, rue Louis Pasteur, 68870 Bartenheim. Tél. : 89.68.37.82**

Vds sur S. Nintendo (US) Steet Fighter 2 350 F. **Stéphane VACHERON, 26, rue du Docteur Schweitzer, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.84.08.20**

Vds S. Nintendo + 7 jx px : 2 500 F. **Olivier GILLES, 2, rue des Virages, 16800 Soyaux. Tél. : 45.94.06.74**

Vds S. Nintendo + STF 2 + Zelda + Jimmy + F-Zéro + adapt. px : 1 390 F. **Alexandre LA-FLECHE, 11, rue Ancelle, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.24.51.08**

Vds pour Snes : Super of Froad et contra 3, pour S. Nintend : F-Zéro et Pilotwings 250 F pce. **Sébastien LE ROC'H, 8, av. de la République, 95590 Presles. Tél. : (16-1) 34.70.90.91**

Vds S. Nintendo + 30 jx px : 3 800 F vds A500 + 1 mo px : 1 500 F. **François VENNIN, 2, rés. les Coudrays, Impasse du Parc, 78990 Erancourt. Tél. : (16-1) 30.50.52.14**

Vds S. Nintendo + 1 Mario IV + Zelda 3 + SF 2 px : 1 000 F. **Bruno PASQUALI, 13, impasse des Marguerites, La Beaucaire, 83200 Toulon. Tél. : 94.89.11.95**

Vds jx Snin. : SF2, 490 F, Zelda 3, 350 F, Mario 4, 290 F ou tt 990 F. **Julien LEGUEN, 7, rue François d'Amboise, 56000 Vannes. Tél. : 97.40.51.72**

Vds jx SFC (DBZ 2, Soulblader, Combatribes) S. Nintendo (Zlda...). **Christophe CREPIN, 6, rue Jules Renard, 59139 Wattignies. Tél. : 20.95.28.23**

Vds S. Mario Kart 350 F ou éch. ctre Tiny Toons. **Cyril HORLAVILLE, St Samson de la Roque, 27680 Quillebeuf sur Seine. Tél. : 32.57.68.08 le soir.**

Vds Str. Fighter 2 + Tinytoons sur Snes : 650 F ou sép. **Régis SCHULLER, 13, imp. des Violettes, 68180 Horbourg-Wihr. Tél. : 89.23.16.58**

Vds K7 Street Fighter II px : 300 F Addams Family 250 F tbe. **Christophe AUBERTIN, 2, rue du Pont Bevrey-sur-Saulx, 55000 Bar-le-Duc. Tél. : 29.75.42.23**

Vds jx S. Nintendo : Dragonball 2 : 300 F vds 7 jx à 260 F. **Frédéric FRANCOIS. Tél. : 93.31.83.44**

Vds 9 jx SFC 200 à 350 F (Ranma 2, Tinytoon...). **Romain DE PALO, 273, av. de Verdun, 84300 Cavaillon. Tél. : 90.76.14.40**

Vds éch. jx Snin cher. J. Connors, Tecno-Basket, Dead-Dance. **Thomas VERGNOT, 3, rue René-Cassin, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Tél. : (16-1) 46.70.21.46**

Vds Snes + 2 man. + 4 Jx (S. Mario Kart...). px : 1 400 F. **Steve CHAROING, 8, rue de Meaux, 77240 Vert-Saint-Denis. Tél. : (16-1) 64.41.85.74**

Vds Snes + 2 man. + Mario World : 800 F vds jx à 250 F pce (Street Fighter II 300 F). **Nora LEGEAY, 17, Sente de la Grande Route, 77580 Crecy-la-Chapelle. Tél. : (16-1) 64.63.93.95**

Vds Snes ss gar. + adapt. uni + Axelay + F-Zéro : 1 100 F. **Denis DEBRUYNE, 5, rue de la Valle, 59126 Linselles. Tél. : 20.46.21.57**

Vds 7 jx Snin 300 F pce (SFII, Pilot Wings, ACtraiser). **Thomas MARKOWICZ, 25, rue Lavoisier, 91100 Corbeil. Tél. : (16-1) 60.88.27.37**

Vds jx Snin : SF2; Zelda 3; etc 250 F ou 1 000 F les 4 + GB. **Julien MARTINI, 15, av. du Commandant Guilbaud, 13009 Marseille. Tél. : 91.74.26.84**

Vds Zelda 3 sur S. Nintendo px : 280 F (avec notice). **Julien GRUEL, 18, plaints Orange, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.38.49.18**

Vds GG + Sonic + adapt. MS + adapt. px : 800 F tbe. **Olivier BRETON, 13, rue Emile Cossonneau, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : (16-1) 43.00.59.56 ap. 20 h.**

Vds GG + 6 jx + battery Pack (Shinobi, Sonic 2 etc.) px : 1 000 F. **Julien CHAUSSEE, 17, rue Charles Gounod, 61000 Alençon. Tél. : 33.28.85.98**

Vds GG tbe + 3 jx (Donald) + adapt sect : 1 200 F à déb. **Joël SAUTER, 38, rue des Bouchers, 68250 Rouffach. Tél. : 89.49.69.84**

Vds Jx GG (Taz, Global, Street, Shinobi...) 100 à 150 F. **Olivier DELETRE, 1, rue Aristide Maillol, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.21.88.87**

Vds jx GG Castle of illusion + Sonic 2 px : 300 F. **Yann LE NORET, 308, rue Nationale, 59800 Lille. Tél. : 20.40.89.65**

Vds 2 jx GG : Mickey Castle of illusion, Sonic 2 px : 225 F pce. **Mikaël LUNEAU, 7 A, av. Matthieu Donnart, 29800 Landerneau. Tél. : 98.85.33.90**

Vds 5 jx GG de 60 à 130 F + adapt sect. px : 110 F. **Nicolas CAMPELLO, 14, rue du Chateau d'Eau, 39700 Courtefontaine. Tél. : 84.81.39.31**

Vds GG + Columns px : 400 F vds Sonic 2 ou Monaco GP px : 150 F. **Yannick BOHRER, 8, rue de la Maison Rouge, 68320 Holtzwihr. Tél. : 89.49.13.14**

Vds GG + Columns + Ninja Gaiden + GG Aleste px : 500 F à déb. **Sébastien BONNEL, 76, rue Saint-Hilaire, 94210 La Varenne Saint-Hilaire. Tél. : (16-1) 48.89.52.01**

Vds ou éch. jx GG : Donald, Sonic, Golf, Crystal Warrior px : 150 F. **David GROO, 27, rue St-Humbert, 57350 Stiring-Wendel.**

Vds GG + 5 jx + sacoche + câble + transfo px : 1 200 F. **Alexandre MULLER, 7, rés. la Gaillarderie, 78590 Noisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 34.62.53.77**

Vds 4 jx GG 500 F ou 150 F pce : Putt-Wonderboy... **Alexandre LOMBARD, 16, bld de Strasbourg, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.77.70.38**

Vds GG + adapt. MS + Colums + Sonic 2 + Donald px : 1 150 F. **David LE SERGENT, Le Bot, 56440 Languidic. Tél. : 97.65.85.48**

Vds GG neuve + Master Gear + 5 jx (Sonic 1 et 2) px : 1 000 F. **Davy MARCEL, 21, allée du Phoenix, St-Brigitte, 83600 Fréjus. Tél. : 94.51.31.24**

Vds GG + adapt. sect + 3 jx ss gar. **Williams BUI, 11, rue Géricault, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.88.93.64**

Vds GG + 5 jx (Sonic) + trans. + loupe px : 1 000 F ou ctre PCGT. **Gérard LAURE, 344, chemin du Clair Logis, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.06.43.49**

Vds GG + 4 jx + adapt + batterie px : 1 500 F val : 2 500 F. **Romain BRIOT, 3, square des Pins, 22650 Ploubalay. Tél. : 96.27.34.12**

Vds GG + 9 jx + options px : 1 500 F ou sép. **Yann OGOR, 1, rue le Laë, 29870 Lannilis. Tél. : 98.04.19.73**

Vds GG + 5 jx + Speedball (SMS) px : 900 F ou éch. ctre GB. **Pierre BUREAU, 22, rue des Fontenelles, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.39.71.62**

Vds GG + 5 jx px : 900 F (Sonic 2) ou éch. contre 5 jx Snes. **Philippe BENOIT, 37, rue du Croquet, 59710 Avelin. Tél. : 20.84.86.14**

Vds GG + 2 jx + batterie adapt. **Laurent MANIFICAT, rés. de la Sure La Buisse, 38500 Voiron. Tél. : 76.55.03.28**

Vds GG tbe + 4 jx + adapt. sect. px : 1 100 F à déb. **Michaël NIZZIA, 955, chemin de l'Epagny Passy, 74190 Le Fayet. Tél. : 50.47.52.52**

Vds GG + jx + accessoires ou sép. px à déb. **Sébastien RABATEL, 2, rue Georges Lyvet, 69200 Venissieux. Tél. : 78.70.24.22**

Vds GG + 5 jx (Monaco GP, G. Loc) px : 600 F. **Christoiphe CUTAIA. Tél. : 94.46.34.62**

Vds GG + 8 jx + adapt. MS + 12 jx + adapt sect + sacoche val. : 5 000 F px : 2 500 F. **Christophe PUIG, la Terrasse, 24260 Le Bugue. Tél. : 53.54.74.21**

Vds GG + adapt. + Sonic px : 650 F 6 jx 110 à 200 F. **Damien ZAMAN, 15, rue Paul Lauters, 1050 Bruxelles. Tél. : 02.649.23.42**

Vds GG + 5 jx + adapt. Master et secteur + 5 jx. **Sébastien LIBERT, 2, impasse d'Evin-Malmaison, 59950 Auby. Tél. : 27.90.70.30**

Vds sur GG : Terminator px : 120 F et Fantazy Zone px : 100 F. **Brice BOREL, 5, rue du Docteur Roux, 89210 Bellechaume. Tél. : 86.43.12.54**

Vds GG + 3 jx : Columns; Shinobi; GP Monaco + piles tbe px : 600 F à déb. **Fabrice COUDERT, 164, rue des Rouges-Georges, 50000 Saint-Lô. Tél. : 33.55.08.05**

Vds GG + 10 jx px : 1 300 F vds sur Md 4 jx (Flashback) px : 200 F. **Vivien BERTHUOL, 6, rue de la Concorde, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.05.42.94**

Vds pour GG, adapt. Master Gear + 5 jx (World, Soccer...) px : 550 F. **Cédric TINSEAU, Breau, 45490 Corbeilles-en-Gatinais. Tél. : 38.96.43.39**

Vds GG + 10 jx (Sonic 2 et 2 Batman, Columns etc...) px : 1 500 F. **Denis KAN, 20, rue St-Maximin, 69003 Lyon. Tél. : 72.36.89.09**

Vds GG + 2 jx + adapt. sect. px : 600 F. **Frédéric GABS, 179, av. du Maréchal Foch, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.22.03.55**

Vds GG + 4 jx + adapt. + Lemmings px : 1 000 F. **Mathieu GARZOTTO, 25, bd de la Croix Rousse, 69004 Lyon. Tél. : 78.39.42.13**

Vds jx GG + accessoires px : 900 F à déb. **Nicolas VAULTIER, 42, rue de la Rivière, 50600 Parigny. Tél. : 33.49.11.38**

Vds GG + 2 jx + adapt. (Colums et Donald) tbe px : 600 F. **Pascal BERTHE, « en Chanay » rue des Gabettes, 01120 Dagneux. Tél. : 78.06.30.57**

Vds Sonic sur GG px : 180 F. **Willy BELHASSEN, 109, av. d'Italie, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 44.24.02.94**

Vds GG + Sonic + Colums + Out Run : 550 F sur GB : Flash 100 F R-type. **Nicolas RODIER, 20, rue Louis Dalmas, 63200 Mozac. Tél. : 73.38.75.59**

Vds GG + 3 jx (Donald, Sonic 2, Columns) + adapt. secteur px : 700 F. **Benoit LAUDE, 26, rue de Touraine, 41300 Salbris. Tél. : 54.97.24.52**

Vds GG + 15 jx (Shinobi II, Allien 3, Shakan) + adapt. + Gear Master à 3 000 F. **Franck BLOT, 2, quai Fin kmatt, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.22.33.47**

Vds GG + 5 jx + loupe + adapt. MS + secteur px : 700 F. **Alexandre TANGARAKIS, 41, chemin des Vignes, 23109 Simiane Collongue. Tél. : 42.22.67.87**

Vds GG + 5 jx + adapt. sect + loupe + sac px : 1 400 F ou éch. ctre SN + jx. **Olivier DELANNOY, 16, clos des Halliers, 62134 Heuchin. Tél. : 21.41.50.64**

GEMU OTAKU

54, rue Sainte-Anne
75002 PARIS
M° Pyramides ou 4 Septembre
Tel : 16 (1) 42.96.00.67.
Fax : 16 (1) 42.74.33.49.

NEO GEO

Console neuve + FF Spécial	**3490**
Console occasion	**1990**
Ninja Commando	790
World Heroes	890
Art of Fighting	990
Soccer Brawl	750
King of the monsters 2	890
Nam - 1975	399
Burning Fight	449
View Point	1290
Robot Army	750
Samouraï SpiritT	1490
Fatal Fury Special	1590

SUPER FAMICOM

Console US / JAP	**Tel**
*Batman returns	350
*Final Fight II	350
*Pop'n Twin Bee	350
*Sonic Blastman	350
Ranma 1/2 II	490
Ranma 1/2 III	Tel
Dragon Ball Z Action game	450
Dragon Ball Z II Act. game	629
*Mario All Star	450
Cool Spot	520
World Heroes	550
Sailor Moon	650
Secret of mana	490
Rock'n Roll Racing	520
Suzuka 8 Hour	Tel
Art of Fighting	590
Goemon Fight II	599
Bastar	Tel
Actraiser II	590
Sengoku	590
Makros (Roboteck)	Tel
Miracle Girl	Tel
Mega Man X	Tel
Empire Strike Back	Tel
Fatal Fury II	599
NBA Jam	Tel
Pop'n Twin Bee 2	Tel
Astrogogo	Tel
R Type 3	Tel
Hokuto ho ken	Tel
TMNT 5	599
Mr Nutz	Tel
Hammoring Harry	Tel

*** au choix 3 jeux pour 599 F**

OCCASION - ECHANGE
Nombreux titres de 199 à 370 F

Japanisation en tous genres :
posters, cards, figurines DBZ ...

Vente par correspondance :
Nous expédions votre commande
le jour même de votre appel

Heures d'ouverture :
Lundi à Samedi de 14h30 à 18h30
Merc. et Samedi de 11h00 à 12h30

petites annonces

CONSOLES +
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 22 61
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière (2184)

Rédacteur en chef adjoint
Olivier Hautefeuille (2143)

Secrétaire de rédaction
Pascale Chouffot

Maquette
Isabelle Lacombe

Photographe
Eric Ramaroson (2211)

Secrétariat
Juliette van Paaschen et Yvonne Apanhurel (2196)

Ont collaboré à ce numéro
François Hermellin, correspondant permanent au Japon,
et Sami Souibgui, Lionel Barcilon, Jean-Loup Bouteau, Richard Homsy, Elisabeth Estevens, Nicolas Gavet, Jacques Harbonn, Jean-Loup Jovanovic, Loïc Berthelot, Marc Menier, David Téné, Le Magical Wonder Band, Maxime Roure, Marc Lacombe, Philippe Tilikete dit Fifi, Banana San, Wieklen, Max, Niiico, Sam, Spy, Switch, Tchi, Chucky, Jimmy H., Kaneda Kun, Doguy, Homer, Peter.

MINITEL 3615 TCPLUS
Marie Poggi et François Julienne (2200)

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

DIFFUSION CONTROLE

Directrice de la publicité
Nathalie Tessler (2204)
Fax : 46 62 25 81

Chefs de publicité
Claudine Lefebvre (2202)
Stéphanie Bonnard (2201)

Assistante de publicité
Cécile-Marie Réyé (2856)

Ventes (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse. Alain Stefanesco, directeur général.
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 352 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter).
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 300 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués
par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP 53 77932 Perthes Cedex.

Promotion
Frédérique Gasbarian (2161)
Fax : 46 62 25 81

Directeur Administratif et Financier
Marie-Paule Weiss (2283)

Fabrication
Marc Rigon (2375), Hervé Gauthier (2376)

Éditeur
Consoles + est un mensuel édité par
Consoles Plus SNC au capital de 10 000 F.
Principal associé : **EM-Images SA**
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de la publication :
Francis Morel

Directeur délégué :
Patrick Cau

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Tirage de ce numéro : 145 000 exemplaires.

Gérant et Directeur de la publication : Francis Morel
Dépôt légal : 1er trimestre 1994
Photocomposition, montage : Europresse.
Photogravure : E.P.S., Novacop, P.C.S. Couverture : E.P.S.
Imprimeries : Fecomme 77000 - Imaye 53000
Distribution : Transport Presse - Numéro de commission paritaire : 73201.
Ce numéro sous blister comporte un encart publicitaire entre les pages 90-91, ainsi qu'un pin's jeté.

Vds Néo-Géo + 2 man. + Art of Fighting 2 300 F ou sép. **Guillaume PRINGARD, Saint Maclou la Brière, 76110 Goderville. Tél. : 35.27.19.69**

Vds Néo-Géo + 3 jx : 8-man, AS 02, King of Monster 2 : 2 800 F. **Arnaud LORIEUX, 9, rue du 11 Novembre, 99110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.81.33.20**

Vds sur Néo-Géo : Eight Man (450 F), Art of Fighting : 950 F. **Patrice RABATE, 166, cours Fauriel, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.46.10.94**

Vds GG tbe + 9 jx (Sonic, Donald, Mickey) + adapt. px : 1 600 F. **Pascal MOULIN, 133, av. André Malraux, 38340 Voreppe. Tél. : 76.50.22.06**

Vds Art of Fighting sur Néo Géo ou éch. **Jacques WALKOWICZ, Les Couailles Vers, 81190 Mirandol. Tél. : 63.36.57.50**

Vds GG + 3 jx + adapt. px : 1 290 F. **Brice LE BOHEC, 12, Grand Place, 59470 Bollezeele. Tél. : 28.68.01.22**

Vds Néo-Géo + 2 man. + World Héroes II. **Jeff HULEN, La Pélivière, 53290 Bouère. Tél. : 43.70.65.09**

Vds jx Néo-Géo WH 2 : 1 100 F; Nam 75, Cyber, Magician : 350 F Burning, Alpha 2, Riding : 400 F. **Alexandre DELAMARRE, 26, rue d'Amiens, 60210 Grandvilliers. Tél. : 44.46.67.92**

Vds jx Néo-Géo Ciber-Magi-Ghost Pil 499 F art 999 F. **Jean VALVERDE, 30, rue Titon, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.56.30.01**

Vds ach éch. nbx jx Néo-Géo. **Jérôme PAWLOWSKI, 65, rue de l'Enclos, 59151 Arleux. Tél. : 27.89.54.82**

Vds Ciber-Lip sur Néo-Géo px : 400 F. **Matthieu AUBRY, 7, allée Charlemagne, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.02.22.89**

Vds Néo-Géo + 7 jx + 2 man. (val : 9 000 F) px : 7 000 F. **Yoann CHAVAUDRA, 10, rue du Camp Canadien, 92210 St-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.75.45**

Vds jx Néo-Géo F-Fury 2 etc et jx S-Fam FF 2 etc px int. **Vincent TABET, 37, bd de Strasbourg, 13003 Marseille. Tél. : 91.95.79.78**

Vds Néo-Géo + Robo Army + man. px : 2 000 F tbe. **Raphaël FONTAINE, 3, voie du Mont Doré, 62217 Beaurains. Tél. : 21.59.98.04**

Vds jx Néo-Géo Magician Lord px : 400 F Burning Fight 580 F Vtew 98 of. **Cédric MINODIER, Z-A, la Croix Desmarais Laroche de Glun, 26600 Tain. Tél. : 75.84.61.33**

Vds Néo-Géo + 3 jx : 3 Count Bout, Mutation Nation, Fatal 1. **Thérèse LEROUX, La Jaria, 61410 Couterne. Tél. : 33.38.04.79**

Vds Néo-Géo + Mémory Card + 3 jx px : 3 000 F. **Michaël FAYOT, 427, bd Roger Salengro, 69400 Villefranche sur Sâone. Tél. : 74.68.09.65**

Vds jx GB et GG de 100 à 150 F. **François-Xavier WUIOT, rés. Aquitaine, 59554 Tilloy-lez-Cambrai. Tél. : 27.78.18.46**

Vds Néo-Géo + 3 jx (Art of Fight...) + 2 man. + MC px : 3 390 F. **Jérémie CORTIAL, Jacquiers, 07200 Ucel. Tél. : 75.37.43.96**

Vds Néo-Géo + 2 jx + man. val : 4 390 F px : 2 490 F. **Fabien TERRAIL, Quartier Montalivet, 26120 Montmeyran. Tél. : 75.59.33.83**

Vds Néo-Géo + 2 man. + 2 jx (Nam 75 et World Heros px : 3 000 F). **Fabrice PAPULI, 78, place de l'Hôtel de Ville, 74130 Bonneville. Tél. : 50.97.36.19**

Vds Néo-Géo + 3 jx + 2 mans px : 3 600 F. **Martine FOLIN, Quartier le Taulet, 13700 Marignane. Tél. : 42.89.93.82**

Vds Aof sur NG ss gar. jamais servie px : 900 F. **Laurent HOUSSIN, Pied d'Argent, 50600 Parigny. Tél. : 33.49.84.49 ap. 18 h.**

Vds Néo-Géo + 2 man. + 3 jx + Memory Card. **Romain CLEMENT, 39, les Bois du Cerf, 91450 Etiolles. Tél. : (16-1) 69.89.37.36**

ACHATS

Ach. jx MD ! Micro machines Wimbledon 2, Général Chaos 200 F. **Christophe PETRYKOWSKI, 87, rue Lafayette, 59141 Iwuy. Tél. : 27.79.64.88**

Ach. Terminator sur MS 110 F max. port compris. **Vincent CHAUVET, 8, square George Sand, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.66.10.08**

Cher. Néo-G2o man. + transfo + péri. px : 1 200 F. **Christophe CONNILLE, 3, rue Pierre Mendes France, 92290 Chatenay-Malabry. Tél. : (16-1) 47.02.49.51**

Ach. MD + éco faire offre. **Julien CHRISTOPHE, 11, cité la Bordette, 31620 Fronton. Tél. : 61.82.90.72.**

Ach. GB + 3 jx tbe px : 400 F. Éch. jx SNIN SFC. **Vincent MAUREL, 49, bld Sainte Rose, 13011 Marseille. Tél. : 91.36.02.45 le soir.**

Ach. mutation nation 400 F world Héros 2 px : 600 F. **Aurélien MARREL, 25, allée des Glycines, 77144 Montevrain. Tél. : (16-1) 64.02.23.69 ap. 20 h.**

Ach. fatal Fury II px : 700 F Side Kick px : 700 F. **Vichet, 158, rue de l'Epeule, 59100 Roubaix. Tél. : 20.24.02.38**

Ach. Néo-Géo : 1 100 F, + art of figh. px : 1 800 F + Sam. Sho. ou W.H.II px : 2 100 F. **Arnaud AUBERT, 6, rue d'Odessa, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.38.92.15**

Ach. Néo Géo + W. Heroes II ou éch. contre MD + 6 jx + NES + 6 jx. **Bruno BISSOT, 25, rue Albert Cousin, 01750 St-Laurent-sur-Saone. Tél. : 85.38.33.43**

Ach. jx MD Tortues, TMNT px : 200 F ST of Rage 2 px : 200 F. **Christophe ROULET, 18, rue Becaria, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.54.53.04 ap. 20 h.**

Ach. Flashback, Jungle Strike, Amazing tennis 200 à 250 F. **Thomas GAVORY, 38, rue de la Paix, 62360 Condette. Tél. : 21.91.83.80**

Ach. Ranma 3 sur NEC CDROM 600 F. **Loïc CALVY, 229, av. Pasero, 06210 Mandelieu. Tél. : 93.49.13.95**

Ach. sur S. Nintendo Battltoads ou autre px : 200 F. **Nicolas MONTAVONT, 2, rue de la Paix, 68590 St-Hippolyte. Tél. : 89.73.02.56**

Ach. sur MD : super Monaco GP 2 tbe boîte et not. : 100 F. **Arnaud MENESPLIER, 3, hameau d'Escuran, 47310 Laplume. Tél. : 53.95.13.21**

Ach. sur MD Road Roash 2. **Sylvain VERGER, chemin de la Forge, 14800 Bonneville-sur-Touques. Tél. : 31.88.00.65**

Ach. NES + Punch out et Zelda 2 faire offre. **Marianne VAIRELLES, 64, voie Greuze, 94400 Vitry. Tél. : (16-1) 47.26.73.01**

Ach. Néo Géo + Art of Fighting + Horld Heroes 2 px : 3 500 F. **Mustapha DARALIA, 65, av. Gabriel Péri, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 39.47.90.51**

Ach. éch. jx sur MD px : 100 F. **David RESMOND, 13, cité Yves le Bourge, 22110 Rostrenen. Tél. : 96.29.11.79**

Ach. sur MD Shining force et Another World en cartouche Genesis. **Sébastien DAL, 25, rue du Portugal, appt. : 42, 54500 Vandœuvre-les-Nancy. Tél. : 83.53.52.37**

Ach. 100 F Great Volley Ball. Vds jx MD px : 200 F. **Jean-Luc LORENTE, 43340 Saint-Haon. Tél. : 71.08.29.19**

Ach. boîtiers noirs pour cartouches MD : 20 F pce tbe. **Jean-Pierre CHASSARD, 15, rue de la Mairie, 70360 Bucey-les-Traves. Tél. : 84.92.71.39**

Ach. sur CPC 6128 compil. de 6 jx les Dieux du Ciel. **Stéphane TEILLARD, La maison Blanche, 71570 Romanche-Thorins. Tél. : 85.35.57.29**

Ach. bulls VS Blazers px : 250 F. **Kevin ROI. Tél. : 76.75.26.11**

Ach. SNES + Mariokart + 2 man. px : 800 F max. **Valère MORIN, 102, rue de Longwy, 54430 Réhon. Tél. : 82.25.76.09 ap. 17 h 30**

Ach. Lynx + adapt. + 2 jx px : 400 F ou éch. contre 3 jx MD. **Bertrand GUERCHE, 26, av. des Roses, 45500 Poilly-lez-Gien. Tél. : 38.67.55.24**

Ach. jx GG Sonic 2, P. of Persia, Indiana Jones etc... **Lionel GUERIN, 43, av. Arnold Netter, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.47.18.10**

Ach. vds jx SN vds MS + jx ach. MD + jx. **Karl MARLIOT, 6, Esplanade Rémi Pellot, 51100 Reims. Tél. : (16-1) 26.09.40.08**

Ach. vds ou consoles à petit prix. Éch. jx sur Meg., Nec. **Yves KNOCKAERT, 11, rue du Château, 62340 Guines. Tél. : 21.35.27.71**

Ach. jx S. Nintendo 40 F suisse pce. **Patrice SANNICANDRO, Chemin de la Forêt, 20, 1024, Ecublens, Suisse. Tél. : 021.634.43.46**

Ach. Star Ving, Axelay px : 200 à 300 F be. **Romain ERCOLE, Le Quercy, 13500 Meyssac. Tél. : 55.25.40.31**

Ach. jx SNES 250 F maxi. **Christophe EVRARD, 52, chemin du Pont, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.98.50.52**

Ach. vds jx SFC, MD, GB, ach. super Nintendo Fra. **Eric BOULAY, DSFA, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.22.69**

Ach. super CD + 1 jeu px : 600 F ou ach. MD + 2 jx. **Gabriel VERDET, 29, domaine de la Cyprière, 13320 Bouc-Bel-Air. Tél. : 42.22.58.55**

Ach. Néo Géo + jx + 2 man. px sympa faire offre. **Mohamed FALEK, 3, rue Jacques Decour, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.73.52.70**

Ach. ch. Néo Géo + 2 man. + Viewpoint px : 2 200 F. **Jérémy THILLE, Le Pin, 38260 Champier. Tél. : 74.54.45.44**

Ach. Flasback, Another World, Streets of 2. px : 200 F maxi. pce. **Johann PICARD, 4, rue des Vignes, 49070 Beaucouzé. Tél. : 41.48.46.32**

Ach. jx MD de 100 à 200 F ou éch. contre Sonic 1 et 2. **Alexandre FLAMENT, 9, rue des 4 Saisons, 69530 Brignais. Tél. : 78.05.04.70**

Ach. tous RPG sur SFC Snes Snin px : 100 à 500 F. **Luei LIN, 202, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.70.95.98**

Ach. jx M-CD, USA, Jap., Fra. jx rôles, pas trop cher. **Julien BOURGUIGNON, 06, rue des Acacias, 54720 Lexy. Tél. : 82.23.72.25**

Ach. Duo. R ou Duo px : 1 500 F à 1 700 F ach. YS 3, Bomberman 93... **Eddy DEWOLF, 14, rue des Francs Aubiers, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.47.62.97**

Ach. jx NEC, SCD, SFC. Vds jx SFC ach. GT, Néo Géo + jx + joy. **Marc, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.37.81.05**

Ach. SFC sans jx 600 F ou + Mario All Stars px : 800 F. **Arnaud PANTE DEPLAND, 41, les Hauts de la Clape, 11110 Armissan. Tél. : 68.45.38.77**

Ach. Ultima 3 et Dragon Warrior (U.S.A.). **Olivier SCHNOEBELEN, 44, grande Rue, 90200 Giromagny. Tél. : (16-1) 84.29.56.85**

ÉCHANGES

Éch. SN + Mario + F-Zéro ctre SFC avec ou sans jx. Éch. jx MD, SN, GB, GG. **Renaud CHALET, 30, rue du Stade, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 30.59.85.47**

Éch. jx sur GG : Lemmings ctre Streets of Rage ou Mickey 1 ou 2 ou Spiderman. **Guillaume QUEMART, 3, rue Claude Monet, 44980 Sainte-Luce-sur-Loire. Tél. : 40.25.86.06**

Éch. GG tbe + 3 jx + adapt. sect ctre 4 jx Snin ou HP 285. **Joël SAUTER, 38, rue des Bouchers, 68250 Rouffach. Tél. : 89.49.69.84**

Éch. et vds jx Méga CD Final Fight Road Blaster FX etc. **Jeanne RENAULT, Le Renouard, 61190 Tourouvre. Tél. : 33.25.71.76**

Éch. GB + 4 jx contre 3 ou 4 jx Snin ou MD. **Yann CREACH, 14, rue de la Paix, 72190 Coulaines. Tél. : 43.81.34.27**

Éch. jx Snes Tom and Jerry contre Pro Action Replay. **Thibault ROLAND, 15, rue Guillaume Tell, 21000 Dijon. Tél. : 80.41.14.55**

Éch. F-Zéro (Jap.) contre Tiny Toon Fatal Fury, Mickey, F1 GP, Mario 4. **Guillaume RAGONNET, 31, rue Roederer, 57070 Metz Queuleu. Tél. : 87.65.79.62**

Éch. GB + Tetris + Dragon 2 + Tennis + Batman ctre 2 jx Snin. **Stéphane BERTOUT, 3, rue des Anciens Combattants, 59780 Baisieux. Tél. : 20.41.94.11**

Éch. jx Snin rech. F-Zéro et S. Probotector. **Olivier BERTHELOT, 20, rue Adrienne Bolland, 78960 Voisins-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.15.79**

Éch. Final Fight sur Snes contre Mario IV (VF). **Lionel LOPEZ, 75, Cité à Molle, 13130 Berre L'Etang. Tél. : 42.85.38.29**

Éch. GG + 7 jx + loupe + adapt. sect ctre Coregrafx + 6 jx ou Core + CD. **Philippe FRISON, Les Oliviers, rte des Fonts Gaubert, 04000 Digne-les-Bains. Tél. : 92.31.36.04**

Éch. 6 jx SFC ctre 1 Néo-Géo + 2 man. **Wei-Long TSOU, 8, placette Premanon, 54180 Heillecourt. Tél. : 83.54.22.33**

Éch. super Soccer ctre autre jeu Snin. **Régis LE GOFF, 25 bis, av. Alsace Lorraine, 94450 Limeil-Brevannes. Tél. : (16-1) 45.69.88.47**

Éch. Séga + 5 K7 + Nes + 4 K7 + Zapper ctre K7 SFC ou Snes ou Snin. **Yannick GAZENGEL, 77, bd de Fontainebleau, 91100 Corbeil-Essonne. Tél. : (16-1) 64.96.24.99**

Éch. sur MD : Super Volley (Jap.) ctre jx Tennis. **José BONZINHO, 18, rue du Moulin de la Vierge, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.96.75**

Éch. F-Zéro et Super Mario IV contre GB + Tetris ou Axelay. **Marie ANDANSON, 4, impasse Bellevue, 38550 St-Maurice l'Exil. Tél. : 74.86.13.24**

Éch. Snin US + 4 jx tbe contre Néo-Géo + 2 jx. **Sébastien PECCHI, 25, chemin de la Roquette, 13270 Fosimer. Tél. : 42.05.26.63**

Éch. vds jx GG (Global-Donald-Leming-alien 3-Marble-Shinob 2. **Gil GUILLON, 4, impasse des Prés Fleuris, 21560 Couteron. Tél. : 80.36.00.44**

Éch. jx MD, SFC, GB, GG contre jx Nec carte et CD-Rom. **Arnaud ROGER, 6, rue du Tordoir, 59554 Neuville-St-Rémy. Tél. : 27.81.68.71**

Éch. jx Snes Addams Family ctre Tiny Toon ou Mickey MQ. **Pierre GUIGON, Le Village Salavas, 07150 Vallon-Pont-d'Arc. Tél. : 75.88.06.28**

Éch. S. Nintendo + 3 jx + GB + Tetris contre Néo-Géo + 1 jeu. **Jean-Bernard MAGNIER, 10, rue Francis Poulenc, 82000 Montauban. Tél. : 63.03.67.85**

Éch. Zelda 3 contre Formation Soccer ou Super Kick off. **Frédéric LANGLOIS, 9, Le Grand Parc, 27610 Romilly-sur-Andelle. Tél. : 32.49.48.03**

Éch. jx Snes Addams Family ctre Mickey MQ ou Tiny Toon. **Pierre GUIGON, Le Village Salavas, 07150 Vallon Pont d'Arc. Tél. : 75.88.06.28**

Éch. Contra 3 et S. Star Wars sur SN contre CGX + man. + 1 jeu. **Rémy GUIDICE, Lots Le Grand Verger, rue Vangogh, 13220 Chateauneuf-les-Martigue. Tél. : 42.76.14.70**

Éch. Sonic et Street of Rage ctre S. de Pocket. **Gaylord LONGUET, 423, rue de Neuvilette, 62990 Maresquel. Tél. : 21.81.33.26**

Éch. Another World sur Snin tbe contre autre jeu US ou Fr. **Rami MEROUEH, 200, av. Paul Santy, 69008 Lyon. Tél. : 72.36.07.94**

Éch. GG + 18 jx (Donald, Balod...) + Master Gear et accessoires contre Nec CD Rom + jx. **Jean GIRAUD, rue du Marchat, 24420 Savignac-les-Eglises. Tél. : 53.05.05.63**

Éch. cher. coups spéciaux pour Dragon Ball Z 2 sur Snin. **Laurent RIDET, 2, bd du Nord, 30133 Les Angles.**

Éch. super Probotector contre Action Pro Replay sur Snin. **David GONDELAUD, 153, av. Wissel-le-Sablon, 69250 Neuville-sur-Saône. Tél. : 78.91.54.23**

Éch. GG + 4 jx (Sonic, Kick off) ctre GB + 9 jx ou vds px : 1 000 F. **Nicolas CORDIER, 2, rue Principale, 25620 Charbonnières-les-Sapins. Tél. : 81.59.25.48**

Éch. Pc Engine + 5 jx contre S. Nintendo + 1 jeu. **Thê Kiêt REDORGER, 34, bd Victor Hugo, 67200 Strasbourg Hautepierre. Tél. : 88.26.29.00**

Éch. S. Nintendo + 2 man. + AD 29 + 2 jx contre Core Grafx. **Guillaume AMACHER, 78, rue de France, 77300 Fontainebleau. Tél. : (16-1) 64.22.03.18**

Éch. jx S. Nintendo ou vds (Adams Family 2, Final Fury). **Patrick DUFOUR, 41, rue de la Forge, 28210 Boullay-Mivoie. Tél. : 37.38.40.17**

Éch. Tinytoon + WBS + WWF + man. SG Figther contre MCD. **Clément CANIVET, Lieu Dit, les 4 Routes, 82290 La Ville-Dieu du Temple. Tél. : 63.31.66.73**

Éch. Star Wars contre Dragon Ball Z 2 ou Soulblazer. **Mehdi BERREBHA, 20/22, av. Joffre, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (16-1) 43.98.34.51**

Éch. Combo Av + 2 jx contre Néo Géo + 2 jx. **Xavier MINGUET, 4, impasse Jean Mace, 60100 Creil. Tél. : 44.25.75.35**

Éch. GG + 12 jx + adapt. ctre GT Turbo + 6 jx + adapt. **Christophe CAZALE, Beauséjour Bas, 47210 Villeréal. Tél. : 53.36.66.60**

Éch. sur MD : Mégalomania, Lands Talker (Jap.) contre jx rôle. **Olivier BIFFAUD, 18, place de la Liberté, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77.22.35.48**

Éch. SF1 sur super Nes (Fr.) contre Lost, Vikings, Jimmy Connors, Actraiser, Mickey, F-Zéro. **Nicolas VARIS, 11, rue de la Charmille, 57530 Les Etangs. Tél. : 87.64.05.04 ap. 19 h 30**

Éch. 9 jx MD ou vds 150 F pce. **Ludwig DUBUS, 145, rue du Général Leclerq, 59510 Nem. Tél. : 20.02.06.01**

Éch. Fatal Fury ctre Tortue 4 Desert Strike ctre Jungle Strike. **Chérif KADI, 6, rue Chapu, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.24.59.01**

Éch. vds ach. jx SN Pos. Mario Kart, Kikikatai, Smw, S. Probotec. **Eric SALA, 127, av. de Pichagret, 34980 Saint-Gely-du-Fesc. Tél. : 67.84.88.47**

Éch. Nintendo ss gar. contre jx MS. **Guy NOMINE, 3, rue aux Pois, 77130 Montereau.**

Éch. Castelvania IV ctre Starwing ou Tiny Toons tbe. **Gabriel FERNANDES, 274, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.28.03.29**

Éch. 2020 bas + 200 ctre SS Kik sur Néo Géo ou World, Heroes II ctre SSK, Wiw Point FF2. **Alexandre FRERI, 103, imp. Des Vayoux, 06810 Auribeau. Tél. : 93.42.35.64**

Éch. sur Snin Street Fighter 2 Joe et Mac ctre Dragon B Z2. **Emmanuel NOBLESSE, Invol-Boiron, 80430 Beauchamps-le-Vieux. Tél. : 22.25.93.55**

Éch. jx Snin + cher. Prince of Persia faire offre. **Olivier NAESSENS, 49, rue Berbiziale, 85500 Issoire. Tél. : 73.89.46.38**

Éch. super Mario Land 2 contre Star Wars. **Xavier MIKHEEFF, 1, rue Bellevue, 33170 Gradignan. Tél. : 56.89.02.31**

Éch. Life Force Salamander contre SMB 2. **Aurélien REBOURS, 15, rés. des Arbres, 50440 Emonville-la-Rogue. Tél. : 33.04.69.98**

Éch. jx Snin : Dragonba; I Z2 + AD 29 px : 550 F S. Wars : 350 F MKart 200 F. **Adrian GANDOUR, 9, rue des Pots Pleins, 17740 Sainte-Marie-de-Ré. Tél. : 46.30.20.11**

Éch. D. Ball Z II ctre 3 jx Snin Snes Sfam val : 750 F. **Thuc LE VAN, 9, bd Raspail, 84000 Avignon. Tél. : 90.82.16.77**

Éch. GB + 4 jx contre MD + Sonic 2. **Silvère ROCHETTE, 18, rue du Bac, 31520 Ramonville-St-Agne. Tél. : 62.19.02.10**

Éch. sur S. Nintendo : Super EDF contre bon jeu Fra/US/Jap. **Tony FRANCHISSEUR, 52, av. de la Forêt, 77210 Avon. Tél. : (16-1) 64.22.70.62**

Éch. jx Snin (SF2, Swin) + jx GG (Mickey, Monaco, Populous,...) **Tristan HURAND, 65, rue de la Tombe-Issoire, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.20.61.69**

Éch. Bip Bip ctre Tortue Ninja 4. **Christophe HAINAUX, rue du Buquet, 76500 Elbeuf. Tél. : 35.87.75.03**

Éch. nbx jx sur S. Nintendo. **Wilfrid VILLA, 4, allée Beethoven, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.82.83.08 ap. 19 h**

Éch. Sonic 2 (Jap.) ou Sonic contre Fatal Fury ou Tmnt-Sor II. **Fabien FERNANDEZ DIAZ, 23, rue Cazalis, 47400 Tonneins. Tél. : 53.79.25.01**

Éch. Bart's Nightmare ctre jeu S. Nintendo. **Rémi PITORRE, 95, rue Belle de Mai, 13003 Marseille. Tél. : 91.95.70.89**

Éch. Dead Dance ou Power Athlete sur SFC ctre D. Ball Z. **Sylvain BEAUVAIR, 8, allée du Loup, 54600 Villers-les-Nancy. Tél. : 83.41.33.79**

Éch. ach. GG + 5 ou 6 jx + Adap. sect (+ Adap. allume cigare) 950 F ou éch. contre Nes + 7 jx + 2 man. + pist. **Guillaume FABRICE, Rte d'Empeaux, 32600 L'Isle Jourdain. Tél. : 62.07.23.38**

Éch. MS + 8 jx contre GG + 2 jx sauf Sonic 1 et 2 N. Gaiden, Simpsons. **Yann SAUVERVALD, Amancy Village, 74800 Amancy. Tél. : 50.25.90.21 ap. 19 h**

Éch. jx MD World of illusion contre Rolo ou faire offre. **David MOREDA, 5, allée des Cyprès, bât. : 30, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.85.82.99 ap. 19 h**

Éch. Nes + 7 jx + 2 man. + pist. ou MD + 2 man. contre GG + 6 jx. **Guillaume FABRICE, Route d'empeaux, 32600 L'Isle Jourdain. Tél. : 62.07.23.38**

Éch. Nes + 4 jx (Mario, ...) contre GB + 5 jx ou vds 600 F. **Nicolas MOELLO, 77, rue du Général de Gaulle, 56390 Grand Champ. Tél. : 97.66.76.78**

Éch. jx SMS contre 2 ou 3 jx supervision. **Johary GAUTIER, 71, av. Simone Signoret, 95490 Vauréal. Tél. : (16-1) 34.21.19.98**

Éch. GB + 6 jx ctre S. Nintendo + 2 man. + SFII. **Benjamin CAZENAVE, Villa la Teoulere, 40700 Monségur. Tél. : 58.79.20.69**

Éch. GB + 2 jx contre PC Engine Turbo GT + 1 jeu. **Franck TOUTAIN, 1, rue Maurice Thorez, 14550 Blainville-sur-Orne. Tél. : 31.44.42.21**

Éch. Snin + SF2 + Axelay + TMHT 4 ctre SFC + 2 jx. **Cédric MEGE, 13, lot Le Clauzet, 34300 Agde. Tél. : 67.21.15.79**

Éch. Lemmings et SF2 contre GB ou Resplt Vt 200 F et 280 F. **Silvère FUSEAU, 45, rue des Villages, 79270 Vallans. Tél. : 49.04.88.02**

Éch. jx Jap. contre Bomber 93. **Jean-Mathieu VIDAL, 22, rue des Réservoirs, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.50.60.96**

Éch. P. of Persia (Fr) Dragon's Lair et Mariokart (US). **Nicolas MOMOT, 11, rue Rosset, 51100 Reims. Tél. : 26.87.60.25**

Éch. Another World et Krusty sur Snin ctre autres jx. **Sébastien LANSIAUX, 19, rue André Chamson, 82000 Montauban. Tél. : 63.93.36.33**

Éch. jx Nec possède R-Type I Ninja Spirit, Image Fight. **Olivier COLONNA, 6 bis, rue Fabert, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.27.52**

Éch. super Monaco GP 2 contre jeu Street of Rage sur GG. **Alexandre LE DORE, rés. Guynemer, Villa Gascogne, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.60.17.91**

Éch. Joe et Mac contre Tnmt 4 ou contre Fatal Fury. **Nadjib ABDEDOU, 128, rue Danielle Casanova, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.73.76**

Éch. Mario Kart ou Mario Raint ctre DBZ 2 et vds MD + 2 jx + 2 man px : 700 F. **Alain CERISIER, 319, rue des Fusillés, 59310 Beuvry-la-Forêt. Tél. : 20.71.68.88**

Éch. sur Néo-Géo Robo Army ctre Sengoku 2 ou Fatal Fury. **Nicolas PIETRI, 116 B, av. Habert de Montmort, 78320 Le Mesnil-St-Denis. Tél. : (16-1) 34.61.70.43**

Éch. Castelvania IV contre super Soccer ou autre sur Snin. **Gilles VIEIRA, 16, rue Hardenberg, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.55.96.01**

Éch. Axelay, Probotector, Castlevania 4 et nbx jx Atari. **Nicolas RIQUIER, 52, rue du Bois, 78320 La Verrière. Tél. : (16-1) 34.61.20.39**

Éch. S. Nintendo + 3 Pad + 8 jx + Scope + AD 290 contre Néo Géo + 1 jeu. **Julien CARAVENC, 12, rue de Puisaye, 95880 Enghien-les-Bains. Tél. : (16-1) 39.64.14.94**

Éch. MD + 4 jx + 2 pads + adapt. ctre Néo Géo + 2 pads + 2 jx dont World Heroes II. **Bastien FRANCHI, 12, av. du Général Monsabert, 13820 Ensues-la-Redonne. Tél. : 42.44.84.63**

Éch. Snin + 3 jx + AD 29 + 2 man. ctre Néo-Géo + 1 jeu ou vds 1 600 F. **Julien GUSTHIOT, rue de l'Athée Moffans, 70200 Lure. Tél. : 84.63.05.76**

Éch. vds jx MD de 100 à 230 F. **Olivier FERAIN, 18 bis, rue Dufresne, 59230 Nivelle. Tél. : 27.48.77.94**

Éch. ou ach. jx Snin. **Yannick GERNEZ, 3/14, av. de l'Europe, Pav Jura, 59320 Haubourdin. Tél. : 20.38.61.69**

Éch. contacts sur Snes. **Jean-Michel AUBIN, Cité Les Raumettes, bât. : H 1, 13700 Marignane. Tél. : 42.09.00.44**

Éch. SN + SF II (inclus) contre SF + SF II (Jap. si possible). **Mickaël JEAN, 87, rue des Chasses Courtieux, 60230 Chambly. Tél. : 30.34.84.75**

Éch. Amiga 600 + joys + souris + 150 jx contre Snes + jx. **Emmanuel LACAN, 7, rue du Griffoul, 46100 Figeac. Tél. : 65.34.48.12**

Éch. MD + 3 jx (Fatal Fury) contre Néo-Géo. **Fabrice PRIN, 13, rue des Eccoufffes, 75004 Paris.**

Éch. Amstrad 6128 coul. + tuner TV + impri. + jx + livre contre S. Nintendo + 5 jx. **Jérôme LEVEILLE, 3, rue du Vercors, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 49.63.83.49**

Éch. super Ghouls and Ghost 250 F ou éch. vds SF II px : 390 F. **Olivier CUZIN, Le plat du Loup, 38200 Seyssuel. Tél. : 74.85.63.79**

Éch. ou vds Addams Family 1 sur S. Nintendo. **Nicolas TERRY, 13, rue des Terreaux, 38440 St-Jean-de-Bournay. Tél. : 74.58.71.88**

Éch. Tiny Toon et Mickey contre Star Wars, Fatal Fury, Ranma 1/2 2. **Bruno DESGRANGES, 6, rue de Passy, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.88.35.82**

Éch. MD + 9 jx ctre Néo-Géo + jx + 2 man. **Charles-Henri THIBAULT, 5, av. Beauséjour, 91440 Burre-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 64.46.45.09**

Éch. Snin + adaptt. + 6 jx (SF2, SS Wiv ctre Néo Géo + man. + 2 jx). **Grégory ZAMON, 3, bd Vaucanson, 13009 Marseille. Tél. : 91.25.23.37**

Éch. ou vds jx S. Nintendo. **Ludovic DELTOMBE, 13, Mona Casale, place du Maréchal Juin, 59230 Lazac Stamand. Tél. : 27.48.17.87**

Éch. Snes + 4 jx + MS 2 + 2 jx contre Néo-Géo + 3 jx mini. **Alain COSTA, 13, chemins des Veillere, 77520 Donnemarie-Dontilly. Tél. : (16-1) 60.67.46.20**

Éch. Snin + 4 jx + adapt. ctre Néo Géo + jx. **Sébastien LARUE, 5, rue Emile Zola, 08120 Bogny-sur-Meuse. Tél. : 24.32.14.77**

Éch. GB complète + 12 jx contre PC Engine GT + 6 jx. **Sébastien FAUCON, 65, rue Roussy, 30000 Nimes. Tél. : 66.29.49.70**

Éch. GB Comp. + 6 jx contre GG. **Nicolas BEGUE, 34, rue sur Montreux, 90100 Delle. Tél. : 84.56.34.70**

Éch. Tiny Toons ctre Road Rash éch ou vds. **Julien POISSON, 12, bd D'Andilly, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.89.50.33 ap. 20 h**

Éch. GB + Acc. + 7 jx ctre PC Engine + jx éch. jx sur Néo Géo. **Ivan ISAAKIDIS, 37, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.27.09.21**

Éch. Smb 3 contre Tyny Toons ou Elite ou Micro Machine. **Mathieu BEAUMEL, 1, domaine Capdevielle, 64320 Idron. Tél. : 59.81.83.94**

CLUBS

Cher. Xags jap. et dessin animée X (Jap.). **Arnaud PANTE-DEPLAND, 41, les Hauts de la Clape, 11110 Armissan. Tél. : 68.45.38.77**

Ach. vte éch. club sur Snes, Snin, SFC, BG, MS. **Justine PRALOIS, 1, ter rue de Limare, 45000 Orléans. Tél. : 38.54.05.42**

Club MD jx concours, astuces, journal 20 F inscriptions. **4, allée Didier Daurat, La Croix du Sud, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : (16-1) 47.40.85.21**

Vds Fanzine pour séga, Nintendo et Néo Géo n° 1 SF n° 2, 10 F. **Florent BEAUCOUSIN, 11, rue du Surmelin, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.61.62.26**

Club ach. vente éch. location jx Snes + GG env. 2 timbres 2 F 80. **Super Game CLUB, 12, rue du Chemin Creux, 91340 Ollainville.**

Consoles games 8 F le journal Séga & Nintendo + loc. club. **Benoît LATHIERE, Aigne, 86240 Iteuil. Tél. : 49.55.04.70**

Super Méga Tips, 22 pages de folie (jeu MD à gagner) px : 12 F. **Alexandre MORLET, 25, rue Lothaire, 57000 Metz. Tél. : 87.50.49.81**

Club Fanzine SNES MD etc Adhésion 2 timbres. **Eric MORINO, 14, av. Belle Vue, 13003 Marseille.**

Cher. contact sérieux pour SFC. **Cédric DESBOIS, 8, rue Roux Soignat, 69003 Lyon. Tél. : 78.54.44.97 le soir.**

Vds jx SMS de 50 à 100 F liste sur demande. **Console Méga CLUB, 108, rue Marceau, 59280 Armentières.**

Konichiwa le fanzine toutes consoles. **Pascal AUBRIT, Club Konichiwa, Cabrol, 12120 Melzac. Tél. : 65.46.74.00**

Fanzicon, le fanzine SFC env. une grande enveloppe + 20 F. **Nicolas WAGNER, 27, rue Francœur, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.06.07.50**

Attention le club Nec vient de créer une section MD. **13, rue des Mimosas, 62119 Dourges. Tél. : 21.20.00.05**

NOTATION SYSTEME DE

Consoles+ utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

NOMBRE DE JOUEURS: Nombre de joueurs, simultanément ou non.
CONTROLE: Est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens ou le joystick donne-t-il l'impression de flou, d'imprécision? En d'autres termes, le joystick répond-il bien? Une appréciation indispensable.
DIFFICULTE: Le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon, un jeu trop dur vous dégoûtera.
NIVEAU DE DIFFICULTE: Si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici (à ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé).
CONTINUE: Les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort (ou un peu avant) sans avoir à recommencer à zéro. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.
PRESENTATION: Il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles? Quelles sont les aides apportées au joueur? Etc.
GRAPHISMES: Les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique, mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.
ANIMATION: Ce ne sont pas les graphismes, c'est le mouvement des graphismes. L'animation est-elle fluide? Rapide? Même avec de nombreux sprites? D'énormes monstres? Sans doute l'un des critères les plus importants.
MUSIQUE: Qu'il s'agisse de l'intro ou du jeu en lui-même, la musique apporte un "plus" certain. Est-elle de qualité, pas trop répétitive et lassante?
BRUITAGES: Ce sont eux qui mettent la touche finale à l'ambiance d'une partie. A-t-on droit à des tirs laser dignes de la Guerre des étoiles ou aux simples bip-bip d'un PC asthmatique? Un facteur à ne pas sous-estimer.
DUREE DE VIE: Combien de temps ce jeu va-t-il vous passionner? Deux jours? Une semaine? Un mois? Ou dix minutes!
JOUABILITE: Les commandes sont simples et faciles à manier, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable! Résultat, vous ne pourrez pas en décrocher et y passerez nuit et jour.
INTERET: Tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon? Aurez-vous du plaisir à y jouer? La note d'intérêt correspond à une valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes!

PREVIEWS
Cette icône indique l'éditeur et le distributeur de la cartouche, sa date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

EDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: SEPT. JAPON
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTROLE: PARFAIT
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
CONTINUE: OUI

PRESENTATION 85%
L'intro animée a l'avantage d'être très rapide!

GRAPHISMES 90%
Fidèles au style "soniesque": des décors percutants et pleins de couleurs.

ANIMATION 94%
Les animations, soignées et efficaces, sont plus nombreuses que dans les versions précédentes.

MUSIQUE 96%
Ambiance électro-acoustique des jeux vidéo traditionnels.

BRUITAGES 82%
Marrants et très diversifiés!

DUREE DE VIE 88%
Passé les premiers, certains niveaux vous donneront un peu de mal.

JOUABILITE 94%
No problemo. Votre hérisson mutant se met en boule plus vite que son ombre!

INTERET 94%
Des heures de bonheur en perspective! J'achète!

NOTES

Nous ajoutons ici, entre parenthèses, les équivalences sur 20.
90 et + (18 et +): c'est un superbe jeu, peut-être un Mega Hit Consoles+! A ne manquer sous aucun prétexte.
80-90 (16-18): un très très bon jeu auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Mega Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.
65-80 (13-16): un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.
45-65 (9-13): un jeu très moyen... Pour acheter un jeu noté sous 65%, il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.
30-45 (6-9): encore moins bon. Si vous achetez ce jeu, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même en cas de déception. Ze Killer n'est pas loin.
12-30 (2-6): un jeu nul! Quelques parties et, hop! à la poubelle. Hello Ze Killer, du travail!
12 et - (moins de 2): beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

MEGA HIT

Quand vous voyez "MEGA HIT" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles+ l'a classé parmi les meilleurs! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus!

CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres. Si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

LUDI GAMES

UN SOFT PUR ET DUR EN 16 MEGS !

Une adaptation parfaite du hit NEO GEO : les effets de zom, la taille des sprites, les voix digitalisées, les décors soignés, le mode story et versus, les stages bonus, les 10 combattants et tous leurs coups spéciaux, tout y est et c'est sur SuperNintendo !

ART OF FIGHTING™

ART OF FIGHTING, QUAND LA BASTON DEVIENT UN ART !

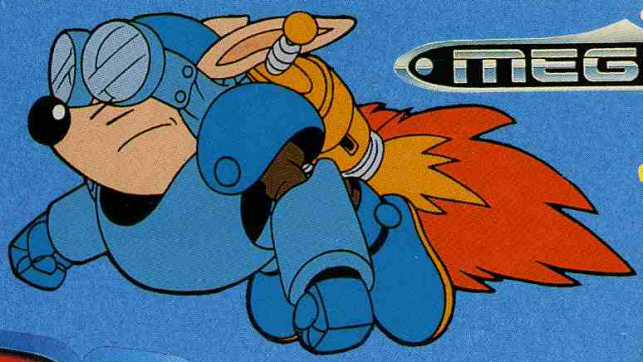
36.15 LUDI GAMES

SOS LUDI 16 (1) 48 70 29 45

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo The Nintendo product seals and other marks designated as " TM" are trademarks of Nintendo.

SEGA
MEGA DRIVE



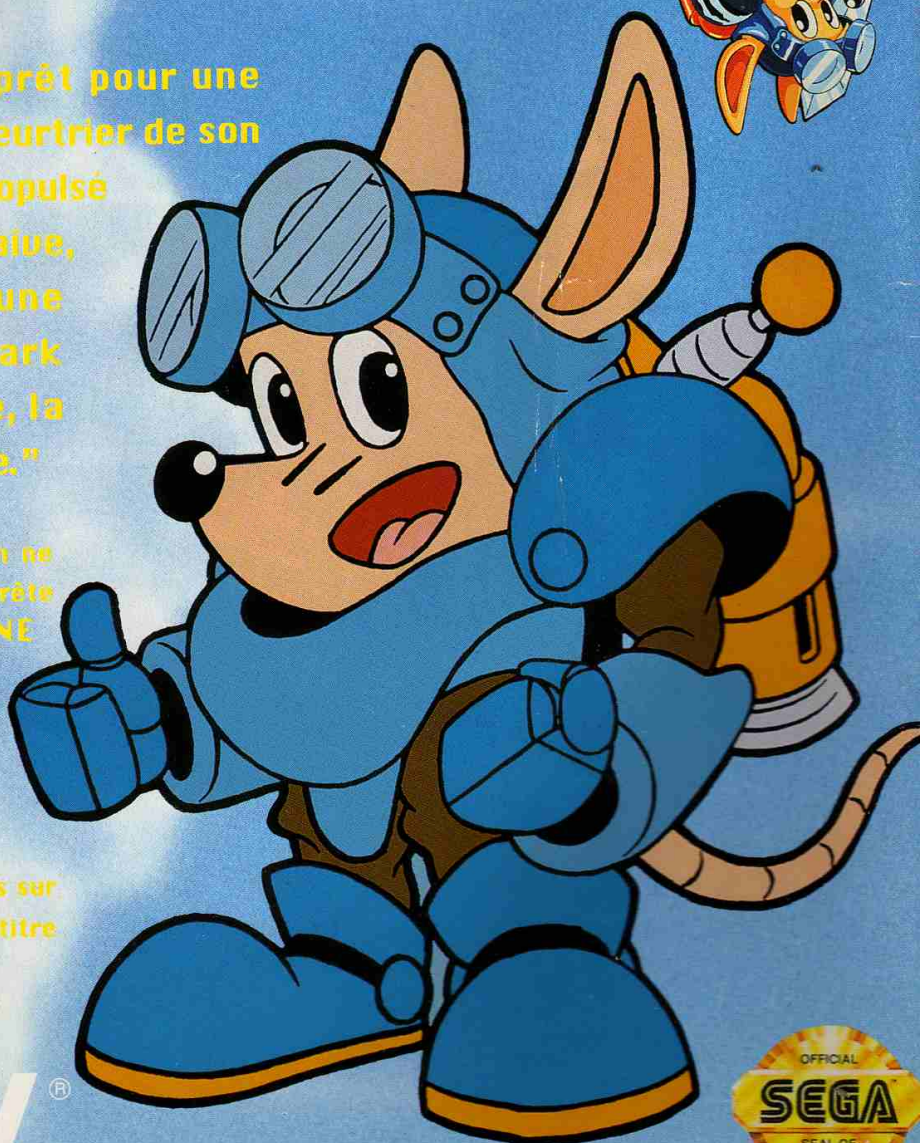
"Découvrez Sparkster...

graine de super héros et nouvelle mascotte de Konami

dans Rocket Knight Adventures sur Sega Megadrive.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Sparkster est fin prêt pour une vengeance sans pitié contre le meurtrier de son maître et père adoptif: Mifune. Propulsé par son réacteur et armé d'un glaive, il vole cheveux au vent vers une mission périlleuse: anéantir Dark Lord et rétablir, une fois encore, la paix sur sa terre natale."



97% "Rocket Knight s'est speed, on ne s'ennuie pas un instant. Ça n'arrête pas de bouger... C'est l'extase." PLAYER ONE

"Désormais, avec Rocket Knight, la Megadrive tient un hit absolument indéniable." MEGAFORCE **97%**

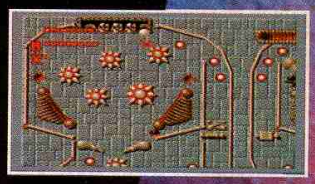
95% "Konami s'affirme de plus en plus sur Megadrive, notamment avec ce titre carrément fantastique!" SUPERSONIC

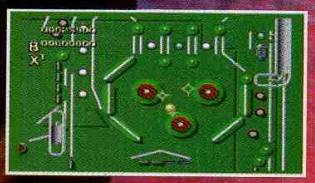
KONAMI®

OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY

Distribué par Sega France, 19-21 rue du Colonel Pierre Avia, 750175 Paris.
Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Konami ® is a registered trademark of Konami Co. Ltd. © 1993 Konami all rights reserved.

OYEN TRES SIMPLE
ROPRES CIRCUITS
E SES REVES!





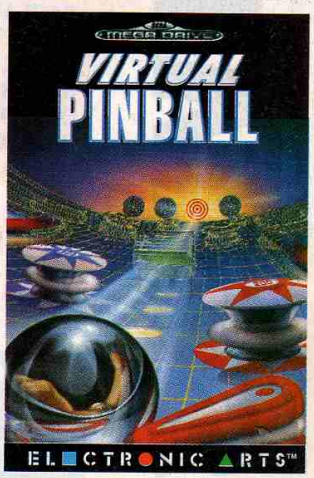
ar coeur et sur le bout des doigts! Avec "Virtual Pinball™", vous pourrez jouer de mille manières.

Vous choisirez les graphismes de base du flipper. Ensuite, vous placerez les bandes, les cibles et autres bonus... ant que vous en voulez, et là où vous les voulez. Vous pourrez rajouter une musique et des effets sonores. Et même hoisir le niveau d'action, de "simple" à "apocalyptique". Puis, pour montrer à quel point vous êtes bon, vous pourrez ajouter des billes multiples et des flippers partout!

Vous pourrez sauvegarder jusqu'à 8 parties à tout moment, et peaufiner les réglages de votre flipper, accéder au eu à plusieurs niveaux et aux bonus spéciaux...

Vous pourrez même inviter vos amis avant de les ridiculiser avec des tonnes de parties gratuites. Et votre nom sera inscrit partout sur le flipper...

Lotus II R.E.C.S. et Virtual Pinball. Maintenant, vous êtes sur la bonne piste...



IC ARTS™

69410 Champagne au Mont d'Or.

EA DIRECT

Ce jeu sera disponible chez votre vendeur habituel. Toutefois, si vous recontrez des difficultiés à vous le procurer, contactez directement Electronic Arts au: 72-17-07-83.

SUPER NINTENDO

Le Supervidéo Show
Plus de 20 titres présentés sur cassette vidéo

Gratuit* pour 600F d'achat

La Super Nintendo
+ Aladdin
+ 1 manette
990F

La Super Nintendo
+ SF 2 Turbo
+ 1 manette
1090F

La Super Nintendo
+ Mario All Stars
+ 1 manette 990F

Des milliers de jeux à des prix déments* !

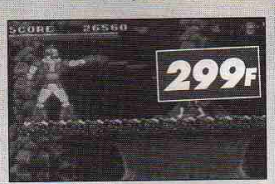
LES SUPER PROMOTIONS

JURASSIC PARK
L'histoire, vous la connaissez. Mais vous ne l'avez pas encore vécue. Eh bien l'adaptation sur votre Super Nintendo réalisée par Océan vous le permet !

COOL SPOT
Un jeu d'action plateforme pour des réflexes d'enfer! Des graphismes et une animation démente ! Des musiques d'un autre monde ! Un Mega Hit !

F 1 ROC
Devenez champion du monde en courant en mod Grand Prix. 16 circuits différents qui testeront votr habilité de pilote jusque dans ses limites. Sélectionn votre moteur, vos pneus, vos spoilers et votre diffus

STARWING
A travers les 12 niveaux de ce jeu d'action, entrez dans la peau de Fox Mc Cloud, le meilleur pilote de l'univers et secourez la planète Corneira, que l'empereur Andross a envahie.



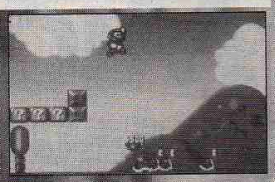
SPIDERMAN VS X MEN
Spiderman ne peut pas vous être inconnu. Votre première mission consiste à désamorcer des bombes. Pour atteindre des endroits impensables vous utilisez vos toiles.

NHL HOCKEY 93
500 stars de la NHLPA avec leurs vrais noms, des gardiens de but plus forts et plus rapides, deux équipes supplémentaires ...

LES SUPER TOPS MICROMANIA

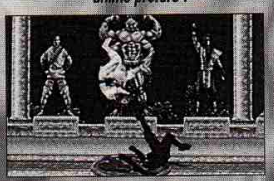
STREET FIGHTER 2 TURBO
e nouvelle version du hit de capcom: 0 megas de baston ; des nouveaux ups spéciaux, une rapidité accrue, la possibilité de combattre le même personnage...!

DRAGON BALL Z ACTION
Un titre pour les fans de Street Fighter 2 pour un ou 2 joueurs. Des combats infernaux dans lesquels vous incarnez les héros de votre dessin animé préféré !



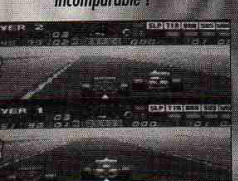
MARIO ALL STARS
Une compil incontournable ! 4 jeux avec Mario: Super Mario Bros, Super Mario Bros 2, Super Mario Bros 3, tous trois issus de la NES, et Super Mario Bros :the Lost Levels, un titre inédit.

ALADDIN
meilleur jeu de plateforme réalisé à e jour ! Des graphismes dignes du dessin animé et une fluidité des imations fabuleuse ! Une musique incomparable !



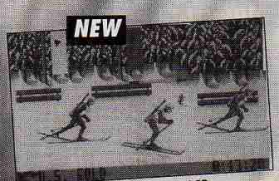
MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video ! Choisissez 1 des 7 combattants pour 3 rounds avec des adversaires terribles !

SIM CITY
Vous voilà Maire d'une future métropole et son avenir dépend de vos qualités de gestionnaire. Soyez un bon Maire !!!



F1 POLE POSITION
simulation de course F1 de l'année! ode 1 ou 2 joueurs, 3 modes de jeu, 6 circuits, 7 écuries, les réglages de paramètres de la voiture...

CANTONA FOOTBALL
64 équipes différentes, un championnat international, des match amicaux, la possibilité de jouer en salle ou en extérieur !



WINTER OLYMPICS
A l'occasion des prochains Jeux Olympiques d'hiver, US Gold vous a concocté une simulation comme ils savent les faire, avec laquelle vous pourrez , skier, glisser, shlusser, sauter ..

SUPER BOMBERMAN
Un jeu de stratégie, de réflexion, rcade complètement délirant lorsque us y jouerez à 4 grâce à l'adaptateur 4 joueurs.

MISTER NUTZ
Cocorico ! Car l'écureuil aux baskets et à la casquette est un Hit made in France. Dans ce jeu haut en couleurs, vous allez devoir traverser, sauter, grimper ...

EMPIRE STRIKES BACK
La suite du fameux Star wars! Ce second épisode est inspiré du deuxième volet cinématographique de la fameuse Saga. Une bande son superbe

FLASHBACK
n scénario d'enfer, une bande son digne de celle d'un film, une action ininter- mpue, de superbes actions animées. Un jeu d'aventure à ne pas rater.

EQUINOX
Partez à la recherche d'objets magiques dissimulés au coeur de différents donjons. Un jeu d'aventure en 3 D isométrique utilisant le mode 7 .

SECRET OF MANA
Incarnez un aventurier et vous entreprendrez un dangereux voyage à la recherche de l'arbre Mana.

Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons, même sur les promotions.

* Sauf sur les Consoles
Remise différée.

AD 29
L'adaptateur pour utiliser les cartouches américaines sur la Super Nintendo française.

49F pour l'achat d'1 jeu GRATUIT pour l'achat de 2 jeux

149F

REMOTTE CONTROLLER
+ 1 Manette.
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console

L'Amiga CD 32 2490F
+ 1 manette + 2 jeux inclus

NOUVEAU

Les Jeux Amiga CD 32

Rise of the Robot	Liberation
Sensible Soccer	Microcosm
Jurassic Park	Nigel Mansell
Pinball Fantasies	Whales Voyage
James Pond 2	Trolls
Zool	Labyrinthe of Tun

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania. **IMPORTANT** : Quelques cartouches de cette page fonctionnent avec l'adaptateur AD 29. Renseignez-vous auprès de votre magasin.

OGRE BATTLE

Ce jeu a été développé par une compagnie nippone il y a plus d'un an. Après une carrière prometteuse au Japon, ce jeu de rôles semblait devoir tomber dans les oubliettes japonaises des programmes nippo-nippons qui ne sont jamais traduits ni distribués en dehors de l'archipel du Soleil-Levant. Pourtant, dans le cas qui nous occupe, les droits d'une version internationale ont été acquis par Imagineer.

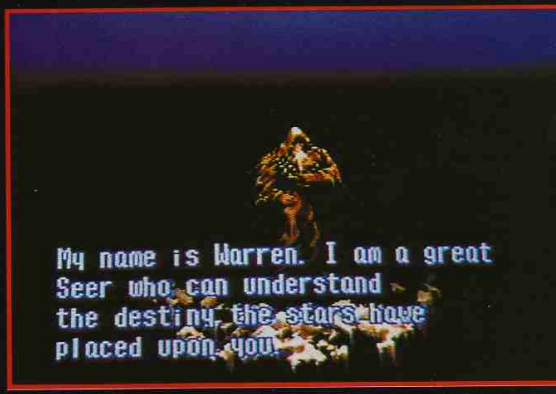
Le sage Rashidi, devenu soudainement fou, s'est allié avec l'impératrice Endora, laquelle dirige d'une main de fer les hautes terres des territoires du Nord après avoir assassiné son meilleur ami (si c'est pas malheureux!), le roi Gran Zenobia...

Il ne faut alors qu'une seule année aux troupes de Rashidi et d'Endora pour conquérir le pays. C'est ainsi que naît l'empire de Zeteginean, qui tient sous son joug les peuples conquis: c'est le règne de la terreur, de la tyrannie et de l'opprobre (qu'est-ce que j'écris bien! Je me stupéfie moi-même!).

Nous sommes maintenant en l'an 24 de l'empire Zeteginean. Vous incarnez le Luke Skywalker de ce côté-là de la galaxie, et menez la rébellion contre l'empire. Vous disposez du dernier carré des fidèles au roi Zenobia. Vous allez tenter de reconquérir le trône.

Le système de jeu repose sur une série d'icônes qui vous fournit toutes les informations stratégiques nécessaires pour mener à bien votre reconquête.

Les cartes de tarot représentent le facteur hasard, qui peut vous avantager lors d'un combat ou bien vous porter préjudice.



La projection de l'avenir, ou divination, détient un rôle important dans Ogre Battle.

UNE STRATÉGIE DE POINTE

Vous devez conquérir les places fortes qui émaillent les quatre royaumes. Une fois vaincues, les forces ennemies se joignent à vous. Ainsi, vous constituerez peu à peu une armée assez conséquente pour renverser les dictateurs. Les villes et les temples ne sont pas des objectifs militaires indispensables, mais ils seront cependant bien utiles. Les villes conquises vous apportent des tributs avec lesquels vous pourrez payer vos troupes. Les temples vous permettent de ressusciter vos généraux morts au combat.

A la manière de Sim City, les finances, nerfs de la guerre, sont un élément primordial. Cette fenêtre vous donne une projection du tribut versé par les villes que vous avez libérées, ainsi que les dépenses de vos troupes auxquelles vous devrez faire face.

Certaines villes ne sont pas portées sur la carte. En vous déplaçant, sur des territoires vierges, votre héros s'écriera "Find out!" lorsqu'il tombera par hasard sur l'une d'entre elles.

INDEX DES JEUX TESTES DANS CONSOLES+

(le numéro figurant à la fin de chaque titre de jeu correspond au numéro de consoles+ dans lequel est paru son test)

RUBRIQUE KILLER

Alien Vs predator, Super Nintendo, 21
Bart vs the World, NES, 17
Baseball Heroes, Lynx, 15
Blackhole Assault, Mega CD II, 24
Bras Nomber, Super Famicom, 17
California games 2, Super Nintendo, 20
Captain America, Megadrive, 16
Captain America, Super Nintendo 25
Cras Dummies, Super Nintendo, 25
Crash Dummies, Sega, 24
Double Clutch, Megadrive, 21
Double Dragon 3, Game Boy, 14
Dracula, Lynx, 17
Family dog, Super Nintendo US, 23
Firehawk, Nintendo, 23
F 117 Night Storm, MD, 27
Galaga 2, Game Gear, 22
Home alone, Sega, 22
Hook, Game Boy, 14
Hunt for Red October, Super Nintendo, 19
Lethal Weapon, Game Boy, 19
Mig 29, Nintendo, 23
Monopoly, NES/Super NES, 18
Pit fighter, Lynx, 20
Predator 2, Game Gear, 24
Race Drivin, Super Nintendo US, 15
Robocop 3, Megadrive, 27
Sonic 2, Megadrive, 16
Steel Talons, Megadrive, 16
Street combat, Super Nintendo US, 22
Street fighter 2, Super Nintendo, 17
Super Battletank, Super Nintendo, 14
Super Soccer, PC Engine CD, 18
Super Star Wars, Super Nintendo, 19
Superman, Game Gear, 21
Terminator 2, Megadrive, 17
Warspeed, Megadrive, 20
World Class Fusball Soccer, Lynx, 16

RUBRIQUE REVIEW

3 COUNT BOUT, Neo Geo, 21
688 ATTACK SUB, Megadrive, 2
1941, Supergrafx, 2
2020 SUPER BASEBALL, SFC, 21
2020 SUPER BASEBALL, Neo Geo, 4
A BOY AND HIS BLOB, Megadrive, 1
ACROBAT MISSION, Super Famicom, 15
ACTRAISER, Super Famicom, 0
ACTRAISER, Super Nintendo, 19
ADDAM'S FAMILY, Game Boy, 13
ADDAMS FAMILY, Megadrive, 27
ADDAM'S FAMILY, Nintendo, 13
ADDAMS FAMILY II, Super Nintendo, 18
ADDAMS FAMILY, PC Engine CD, 7
ADDAMS FAMILY, Super Nintendo US, 11
ADVENTURE ISLAND II, Nintendo, 11
ADVENTURE ISLAND IN THE PACIFIC, Nintendo, 16
ADVENTURE ISLAND, Game Boy, 8
ADVENTURE ISLAND, PC Engine, 0
ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM, Nintendo, 12
AERIAL ASSAULT, Game Gear, 11
AEROSTAR, Game Boy, 4
AERO THE ACROBAT, SNIN, 27
AIR RESCUE, Sega, 12
ALADDIN, SNIN, 27
ALDYNES, Supergrafx, 0
ALFRED CHICKEN Game Boy, 22
ALIEN 3, Game Gear, 17
ALIEN 3, Megadrive, 13
ALIEN 3, Sega, 16
ALIEN 3, Super Nintendo, 24
ALIEN SYNDROME, Game Gear, 9
ALIENSTORM, Megadrive, 1
ALIENSTORM, Sega, 6
ALISIA DRAGOON, Megadrive, 6
ALADDIN, Megadrive, 24
ALPHA MISSION 2, Neo Geo, 1
ALTERED SPACE, Game Boy, 4
AMAZING TENNIS, Super Nintendo US, 16
ANDRO DUNOS, Neo Geo, 12
ANNET, ERNEST EVANS, Mega CD, 19
ANOTHER WORLD, SNIN, 15
APB, Lynx, 2
AQUATIC GAMES, Megadrive, 14
ARCADE SMASH HIT, Sega, 11
AREA 88, Super Famicom, 1
ARIEL THE LITTLE MERMAID, Megadrive, 17
ARIEL, THE LITTLE MERMAID, Game Gear, 19
ART OF FIGHTING, Neo Geo, 16
ASTERIX, Game Boy, 21
ASTERIX, Megadrive, 24
ASTERIX, Super Nintendo, 22
ASTERIX, Sega, 5
ASTERIX AND THE SECRET MISSION, Sega, 25
ATOMIC ROBO-KID, Combo AV, 14
ATOMIC RUNNER, Megadrive, 13
AVENTURES MAGIQUES DE MICKEY, Super Famicom, 14
AWESOME GOLF, Lynx, 6
AX BATTLER, Game Gear, 11
AXELAY, Super Famicom, 12
B.C. KID, Game Boy, 18
BACK TO THE FUTURE II, Sega, 5
BACK TO THE FUTURE III, Sega, 9
BAD OMEN, Megadrive, 7
BAD'N RAD, Game Boy, 6
BALLISTIX, PC Engine, 6
BART VS THE JUGGERNAUTS, Game Boy, 17
BART'S NIGHTMARE, Megadrive, 24
BART'S NIGHTMARE, Super Nintendo US, 15
BASEBALL STARS 2, Neo Geo, 10
BASKETBRAWL, Lynx, 12
BATMAN RETURNS, Game Gear, 16
BATMAN RETURNS, Lynx, 12
BATMAN RETURNS, Mega CD, 22
BATMAN RETURNS, Megadrive, 17
BATMAN THE RETURN OF THE JOKER, Game Boy, 11
BATMAN, RETURN OF THE JOKER, Nintendo, 15
BATMANS RETURN, Super Famicom, 17
BATTLE BLAZE, Super Famicom, 8
BATTLE DODGE BALL, Super Famicom, 1
BATTLE LODE RUNNER, PC Engine, 19
BATTLE MANIA, Megadrive, 8
BATTLE OF OLYMPUS, Nintendo, 2
BATTLE TOADS, Game Boy, 16
BATTLECLASH, Super Nintendo, 19
BATTLETOADS Megadrive, 21
BATTLETOADS, Nintendo, 9
BEAST WARRIOR, Megadrive, 3
BEETLEJUICE, Game Boy, 7
BEST OF THE BEST, Game Boy, 19
BEST OF THE BEST, Nintendo, 19
BEST OF THE BEST, Super Nintendo US, 14
BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE, Game Boy, 2
BILL LAIMBEER'S COMBAT BASKET BALL, Super Nintendo US, 8
BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL, Megadrive, 23
BIO SHIP PALADIN, Megadrive, 3
BLACKHOLE ASSAULT, Mega CD, 14
BLADES OF STEEL, Game Boy, 9
BLANCO INT. RUBGY, 27
BLASTER MASTER, Nintendo, 8
BLAZEON, Super Famicom, 13
BLOCK OUT, Megadrive, 1
BLOWOUT, Nintendo, 9
BLUE SHADOW, Nintendo, 6
BOB Mégadrive, 22
BOB Super Nintendo, 22
BOMBERMAN 93, PC Engine, 17
BOMBERMAN94, PCEngine, 27
BONANZA BROS, PC Engine CD, 13
BONANZA BROS, Sega, 10
BOND 007, Sega, 22
BOULDER DASH, Game Boy, 1
BOULDER DASH, Nintendo, 3
BOXXLE, Game Boy, 3
BROWNING, PC Engine CD, 8
BUBBLE BOBBLE, Sega, 6
BUBBLE GHOST, Game Boy, 7
BUBSY, Megadrive, 23
BUBSY, Super Nintendo US, 22
BUCK ROGERS, Megadrive, 7
BUGS BUNNY II, Game Boy, 5
BUILDERLAND, PC Engine CD, 10
BULLS VS BLAZERS, Megadrive, 20
BULLS VS BLAZERS, Super Nintendo US, 18
BULLS VS LAKERS, Megadrive, 12
BURAI FIGHTER, Game Boy, 1
BURGERTIME DELUXE, Game Boy, 11
BURNING FIGHT, Neo Geo, 5
BUSTER BALL, Game Gear, 9
CACOMA KNIGHT, Super Famicom, 18
CADASH, Megadrive, 12
CAESAR'S PALACE, Game Boy, 3
CAL. 50, Megadrive, 4
CALIFORNIA GAMES, Nintendo, 4
CAMEL TRY, Super Famicom, 10
CAPTAIN PLANET, Megadrive, 19
CAPTAIN PLANET, Nintendo, 5
CASTLE OF ILLUSION, Megadrive, 0
CASTLEVANIA 3, Nintendo, 18
CASTLEVANIA II, Game Boy, 11
CAVEMAN NINJA, Nintendo, 10
CENTURION, Megadrive, 1
CHAKAN, Megadrive, 17
CHAMPION OF EUROPE, Sega, 10
CHAMPIONSHIP POOL, Super Nintendo, 25
CHASE H.Q., Game Boy, 3
CHECKERED FLAG, Lynx, 3
CHESS MASTER, Game Boy, 0
CHESSMASTER Super Nintendo, 21
CHESSMASTER, Game Gear, 9
CHESTER CHEETAH, SNIN US, 18
CHEVALIERS DU ZODIAQUE, Nintendo, 3
CHIKI CHIKI BOY, Megadrive, 16
CHOPLIFTER II, Game Boy, 8
CHRIS NO BOOKEN, PCE CD, 6
CHUCK 2 SON OF CHUCK, Game Gear, 24
CHUCK ROCK, Game Gear, 15
CHUCK ROCK, Megadrive, 11
CHUCK ROCK, Sega, 11
CHUCK ROCK, Super Nintendo, 25
CHUCK ROCK 2, Megadrive, 23
CONAN, PC Engine CD, 8
COOL SPOT, Megadrive, 21
COOL SPOT, Super Nintendo, 25
COOL WORLD, Super Nintendo, 19
CORPORATION, Megadrive, 10
CORVETTE ZR1 CHALLENGE, Nintendo, 10
CORYOON, PC Engine, 6
COSMIC SPACEHEAD, Megadrive 26
COTTON, PC Engine CD, 19
CRACKOUT, Nintendo, 11
CRASH'N BURN, 3DO 26
CREST OF WOLF, PC Engine CD, 18
CROSSED SWORDS, Neo Geo, 4
CRUDE BUSTER, Megadrive, 8
CRYING, Megadrive, 16
CRYSTAL MINES II, Lynx, 9
CRYSTAL WARRIOR, Game Gear, 11
CYBER LIP, Neo Geo, 0
CYBORG JUSTICE, Megadrive, 19
DAHNA, Megadrive, 5
DAISENPU CUSTOM, PC Engine, 1
DARIUS TWIN, Super Famicom, 0
DARK EDGE, Arcade, 21
DARKWING DUCK, Game Boy, 23
DARCKWING DUCK, Nintendo, 23
DAVIS CUP TENNIS, PCE CD, 10
DAVIS CUP WORLD TOUR, MD, 23
DEAD DANCE, Super Famicom, 18
DEATH DUEL, Megadrive, 15
DECAP'ATTACK, Megadrive, 3
DEFENDER OF THE CROWN, Nintendo, 5
DEFENDERS OF OASIS, GG, 17
DENIS LA MALICE, Super Nintendo, 25
DENNIN ALESTE, Mega CD, 17
DESERT STRIKE RETURN TO THE GULF, Megadrive, 7
DESERT STRIKE, Super Nintendo US, 15
DEVASTATOR, Mega CD, 20
DEVIL'S COURSE, Super Famicom, 24
DEVIL CRASH, Megadrive, 3
DEVILISH, Game Gear, 0
DIGGER, Nintendo, 4
DIMENSION FORCE, Super Famicom, 4
DINOLAND, Megadrive, 2
DINOLYMPICS, Lynx, 18
DIRTY LARRY, Lynx, 17
DIZZY, Nintendo, 22
DORAMON II, PC Engine, 6
DOUBLE CLUTCH, Megadrive, 21
DOUBLE DRAGON II, Game Boy, 3
DOUBLE DRAGON II, Game Boy, 9
DOUBLE DRAGON II, Megadrive, 5
DOUBLE DRAGON III, Nintendo, 9
DOUBLE DRAGON, Megadrive, 9
DR. FRANKEN, Game Boy, 13
DR. MARIO, Game Boy, 1
DRACULA, Lynx, 17
DRACULA, Super Famicom, 3
DRAGON BALL Z 2, Super Famicom, 20
DRAGON CRYSTAL, Sega, 6
DRAGON EGG, PC Engine, 4
DRAGON SABER, PC Engine, 6
DRAGON'S EYE, Megadrive, 5
DRAGON'S LAIR, Game Boy, 8
DRAGON'S LAIR, Nintendo, 6
DUNGEONS AND DRAGONS, Megadrive, 14
DUNGEON EXPLORER II, PCE CD 27
DUNGEON MASTER, Super Nintendo, 25
DUNGEON MASTER, PC Engine CD, 23
DYNA WARS, Super Famicom, 10
DYNABLASTER, Nintendo, 14
E. H. BOXING, Megadrive, 12
EARNEST EVANS, Mega CD, 6
ECCO, Game Gear, 24
ECCO THE DOLPHIN, Megadrive, 16
EDONO KIBA, Super Famicom, 17
EL VIENTO, Megadrive, 3
ELFARIA, Super Famicom, 22
ELITE, Nintendo, 13
EMPIRE STRIKES BACK, GB, 19
ERIC CANTONNA FOOTBALL CHALLENGE, Super Nintendo, 23
ETERNAL CITY, PC Engine, 0
EUROPEAN CLUB SOCCER, MD, 11
EVANDER HOLYFIELD BOXING, Game Gear, 20
EX-MUTANTS, Megadrive, 17
EXHAUST HEAT, Super Famicom, 8
EXILE 2, PC Engine CD, 15
EXILE, Megadrive, 10
F- ZERO, Famicom, 0
F-15 STIRKE EAGLE, Game Boy, 20
F-15 STRIKE EAGLE, Nintendo, 8
F-22 INTERCEPTOR, Megadrive, 4
F. FANTASY, MYSTIC QUEST, Super Nintendo US, 15
F.1 RACE, Game Boy, 1
F1 GRAND PRIX II, Super Famicom, 19
F1 GRAND PRIX, Megadrive, 5
F1 GRAND PRIX, Super Famicom, 11
F1 HERO MD, Megadrive, 9
F1 POLE POSITION, Game Boy, 24
F1 POLE POSITION, SNIN, 23
FACEBALL 2000, Super Nintendo US, 15
FACTORY PANIC, Game Gear, 6
FAERY TALE ADVENTURE, MD, 1
FANTASIA, Megadrive, 1
FANTASTIC DIZZY, Mégadrive, 24
FANTASY ZONE, Game Gear, 1
FATAL FURY 2, Neo Geo, 18
FATAL FURY, Mégadrive, 20
FATAL FURY, Neo Geo, 7
FATAL FURY, Super Famicom, 17
FATAL FURY SPECIAL, Neo geo, 25
FATAL REWIND, Megadrive, 4
FELIX LE CHAT, Game Boy, 22
FELIX THE CAT, Nintendo, 19
FIFA INT. SOCCER, MD, 27
FIGHTING MASTERS, Megadrive, 5
FINAL FIGHT 2, Super Famicom, 22
FINAL FIGHT, Mega CD, 18
FINAL FIGHT, Super Nintendo, 12
FINAL MATCH TENNIS, PC Engine, 0
FINAL SOLDIER, PC Engine, 1
FIRE FIGHTER, Game Boy, 21
FIRE MUSTANG, Megadrive, 2
FLASHBACK, Megadrive, 18
FOOTBALL FRENZY, Neo Geo, 8
FOOTBALL INTERNATIONAL, Game Boy, 10
FORGOTTEN WORLDS, PC Engine CD, 9
FORGOTTEN WORLDS, Sega, 1
FORMATION SOCCER, SFC 4
FORMULA ONE, Game Gear, 27
FORMULA ONE, Megadrive, 23
FORTIFIED ZONE, Game Boy, 5
FOUR PLAYER'S TENNIS, Nintendo, 11
G-LOC AIR BATTLE, Megadrive, 19
G-LOC, Game Gear, 0
G-LOC, Sega, 5
G. F. KO BOXING, Game Gear, 16
GALAGA 91, Game Gear, 4
GALAHAD, Megadrive, 13
GALAXY 5000, Nintendo, 3
GALAXY FORCE 2, Megadrive, 3
GALAXY FORCE, Sega, 0
GARGOYLE'S QUEST 2, Nintendo, 22
GARGOYLE'S QUEST, Game Boy, 0
GATE OF THUNDER, PC Engine CD, 8
GAUNTLET II, Game Boy, 7
GEAR STADIUM, Game Gear, 3
GENERAL CHAOS, Megadrive, 23
GG SHINOBI, Game Gear, 0
GHOST PILOTS, Neo Geo, 1
GHOSTBUSTERS 2, Game Boy, 4
GHOSTBUSTERS 2, Nintendo, 9
GLEYLANCER, Megadrive, 11
GLOBAL GLADIATORS, Megadrive, 18
GOAL, Nintendo, 2
GODS, Megadrive, 27
GODS, SNES, 18
GODZILLA MONSTER OF MONSTERS, Nintendo, 10
GOEMON GANBARRE, Super Famicom, 1
GOKURAKU CHUKA TAISEN, PC Engine, 9
GOLDEN AXE II, Megadrive, 4
GOLDEN AXE III, Megadrive, 24
GOLDEN FIGHTER, SFC, 14
GOLF, Game Boy, 0
GOOF TROOP, Super Nintendo, 25
GPX CYBER FORMULA, SFC, 9
GRADIUS, PC Engine, 5
GRADIUS II, PC Engine CD, 25
GRANADA, Megadrive, 6
GRANDSLAM TENNIS, Megadrive, 12
GREENDOG, Megadrive, 14
GREMLINS 2, Game Boy, 1
GRIFFIN, Game Gear, 3
GUN FORCE, Super Famicom, 15
GUNSTAR HEROES, Megadrive, 25
GYNOUG, Megadrive, 0
HARD BALL III, Megadrive, 19
HARD DRIVIN', Lynx, 5
HARD DRIVIN', Megadrive, 4
HARLEY'S HUMONGOUS ADVENTURES, Super Nintendo US, 20
HAT TRICK HERO, Super Famicom, 9
HAUTING STARRING POLTERGUY, Mégadrive, 24
HAWK F-123, PC Engine, 9
HEAVY NOVA, Megadrive, 7
HEAVY WEIGHT CHAMP, GG, 7
HERO OF TONMA LEGENDIES, PC Engine, 0
HIT THE ICE, Megadrive, 20
HIT THE ICE, PC Engine, 3
HIT THE ICE, Super Nintendo US, 20
HOCKEY, Lynx, 13
HOME ALONE 2, SNIN US, 15
HOME ALONE, Game Boy, 12
HOME ALONE, Game Gear, 20
HOME ALONE, Megadrive, 17
HOME ALONE, Super Nintendo US, 8
HOOK, MegaCD II, 27
HOOK, Nintendo, 10
HOOK, Super Famicom, 11
HORROR STORY, PC Engine CD, 20
HUDSON HAWK, Game Boy, 14
HUMAN SPORTS FESTIVAL, PC Engine CD, 8
HUNT FOR RED OCTOBER, GB, 2
HUNT FOR RED OCTOBER, Nintendo, 9
HYDRA, Lynx, 11
HYPER BASEBALL 92, Game Gear, 11
HYPER ZONE, Super Famicom, 2
IKARI NO YOSAI, Super Famicom, 19
IMAGE FIGHT 2, PC Engine CD, 18
IMMORTAL, Megadrive, 4
IMPERIUM, Super Nintendo US, 17
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, Megadrive, 17
INDIANA JONES, Game Gear, 16
ISHIDO, Lynx, 4
ISOLATED WARRIOR, Nintendo, 2
JACK NICKLAUS GOLF, Game Boy, 20
JAMES BOND JR, Super Nintendo US, 15
JAMES BOND THE DUEL, Megadrive, 20
JAMES POND 2, Sega, 25
JAMES POND 3, Megadrive, 25
JERRY BOY, Super Famicom, 3
JEWEL MASTER, Megadrive, 2
JIM POWER, PCEngine CD, 21
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR, Super Nintendo, 16
JIMMY CONNORS, Game Boy, 22
JIMMY CONNORS, Nintendo, 22
JOE & MAC, Super Famicom, 4
JOE AND MAC, Game Boy, 22
JOE MONTANA 3, Megadrive, 15
JOE MONTANA FOOTBALL, GG, 8
JOE MONTANA II, Megadrive, 5
JOHN MADDEN FOOTBALL '92, Megadrive, 7
JORDAN VS BIRD, Game Boy, 12
JORDAN VS BIRD, Megadrive, 10
JUNGLE BOOK, Megadrive, 27
JUNGLE STRIKE Megadrive, 21
JUNKER'S HIGH, Megadrive, 14
JURASSIC PARK, Game Boy, 25
JURASSIC PARK, Megadrive, 24
JURASSIC PARK, Nintendo, 25
JURASSIC PARK, Super Nintendo, 25
KABUKI QUANTUM FIGHTER, Nintendo, 2
KENDO RAGE, Super Famicom, 24
KICK BOXING, PC Engine CD, 14
KICKLE CUBICLE, Nintendo, 4
KID CHAMELEON, Megadrive, 6
KID ICARUS, Game Boy, 11
KIKIKATAI, Super Famicom, 15
KING OF THE MONSTERS, Megadrive, 21
KING OF THE MONSTERS, Neo Geo, 2
KING OF THE ZOO, Game Boy, 1
KING'S BOUNTY, Megadrive, 1
KIRBY'S ADVENTURES, Nintendo, 23
KIRBY'S DREAM LAND, Game Boy, 17
KLAX, Lynx, 0
KLAX, Megadrive, 4
KLAX, Sega, 11
KNIGHT QUEST, Game Boy, 3
KONAMI HYPER SOCCER, Nintendo, 10
KONAMIC GOLF, Game Boy, 4
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE, Megadrive, 12
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE, Super Nintendo US, 12
KUNG FOOD, Lynx, 12
KUNG-FU MASTER, Game Boy, 3
KUNIO'S SOCCER, PC Engine CD, 6
LAGOON, Super Nintendo US, 9
LANDSTALKER, Megadrive, 24
LASER GHOST, Sega, 5
LAST FIGHTERS TWIN, SFC, 7
LAST RESORT, Neo Geo, 10
LEADER BOARD GOLF, GG, 5
LEAGUE BOWLING, Neo Geo, 0
LEGEND OF SUCCESSFUL JOE, Neo Geo, 3
LEGEND OF ZELDA, SFC, 5
LEMMINGS, Game Boy, 18
LEMMINGS, Game Gear, 17
LEMMINGS, Lynx, 22
LEMMINGS, Megadrive, 15
LEMMINGS, Nintendo, 16
LEMMINGS, PC Engine CD, 17
LEMMINGS, Sega, 17
LEMMINGS, Super Famicom, 6
LETHAL WEAPON, Super Nintendo, 18
LHX ATTACK CHOPPER, MD, 13
LINE OF FIRE, Sega, 5
LIQUID KID, PC Engine, 7
LITTLE NEMO DREAM MASTER, Nintendo, 10
LOONEY TUNES, Game Boy, 16
LOST VIKINGS, Super Nintendo, 22
LOTUS II, Megadrive, 27
LOTUS TURBO CHALLENGE, Megadrive, 16
LOW-G-MAN, Nintendo, 5
LUCKY DIME CAPER, Sega, 4
LUNAR POOL, Nintendo, 11
LYNX CASINO, Lynx, 11
MAGIC SWORD, Super Famicom, 9
MAGICAL CHASE, PC Engine, 5
MAGICAL TARURUTO, Megadrive, 10
MAGICIAN LORD, Neo Geo, 0
MANIAC MANSION, Nintendo, 5
MARBLE MADNESS, Game Boy, 7
MARBLE MADNESS, Game Gear, 12
MARBLE MADNESS, Megadrive, 10
MARBLE MADNESS, Nintendo, 3
MARBLE MADNESS, Sega, 11
MARCHEN MAZE, PC Engine, 0
MARIO & YOSHI, Game Boy, 17
MARIO & YOSHI, Nintendo, 17
MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY, Megadrive, 6
MARVEL LAND, Megadrive, 1
MASTER OF DARKNESS, Sega, 17
MASTER OF WEAPON, Megadrive, 4
MAU RENJISI, Megadrive, 3
MAZIN SAGA, Megadrive, 22
MEGALOMANIA, Megadrive, 18
MEGAMAN 3, Game Boy, 20
MEGAMAN 2, Nintendo, 0
MERCS, Megadrive, 3
MERCS, Sega, 4
MESOPOTAMIA, PC Engine, 4
METAL JACK, Super Famicom, 13
METAL STOKER, PC Engine, 1
MICK & MACK, Game Gear, 20
MICK & MACK, Sega, 20
MICKEY CHASE, Game Boy, 20
MICKEY & DONALD, Megadrive, 15
MICKEY II, Sega, 17
MICKEY MOUSE 2, Game Gear, 22
MICKEY MOUSE, Game Boy, 13
MICKEY MOUSE, Game Gear, 0
MICROCOSM, Mega CD II, 27
MICRO MACHINES, Game Gear, 27
MICRO MACHINES, Nintendo, 12
MIDNIGHT RESISTANCE, MD, 0
MIGHT AND MAGIC, Megadrive, 1
MIGHT AND MAGIC, SNIN, 27
MISSION: IMPOSSIBLE, Nintendo, 6
MOONWALKER, Sega, 0
MORTAL KOMBAT, Megadrive, 23
MORTAL KOMBAT, SNIN, 23
MR NUTZ, Super Nintendo, 25
MS PACMAN, Sega, 13
MUHAMMAD ALI HEAVY WEIGHT BOXING, Megadrive, 19
MUSYA, Super Famicom, 8
MUTANT LEAGUE FOOTBALL, MD, 19